3 - 98 DAS TESTMAGAZIN FÜR PC-SPIELE

4 398039 607007 03
DM 7,– · ÖS 54,- · SFR 7,-
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 10.000,-
B 12144 E

PC PLAYER



Der Warcraft-2-Nachfolger

StarCraft
Beta-Test im BattleNet

Audienz bei Chris Roberts

Exklusiv: Die Hits von Digital Anvil

Unser Mann im All

Perry Rhodan im PC: Spieletest & Interview

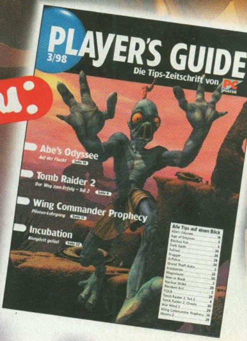
Alles für den Düsentrieb

Flieger-Special: Die besten Jet-Simulationen

Die PC-Hits von morgen

- Sid Meiers Alpha Centauri
- 3D-Strategie: Battle Zone

NEU: Mit Tips-Heft zum Sammeln

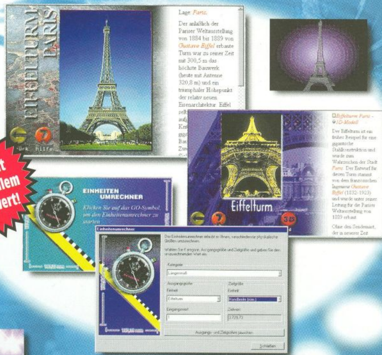


- Prozessoren: Wieviel CPU braucht der Spieler?
- 3D-Hüpfer: Croc gegen Pandemonium 2
- Nervensäge: Tamagotchi für Windows 95
- Microsoft gibt Gas: CART Precision Racing Test

Der Eiffelturm ist 8,36 Blauwale hoch!

Das große DATA BECKER Lexikon 1998 läßt keine Fragen offen. Der Wissens-Spaß für die ganze Familie!

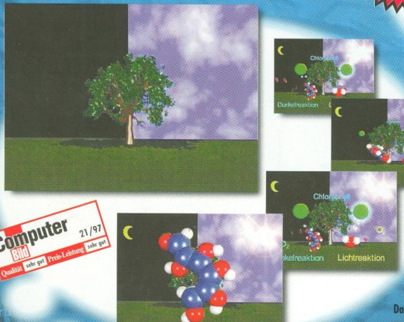




„Wer war nochmal die Mona Lisa?"

Ach ja, das berühmte Frauenporträt von Leonardo da Vinci! Im großen DATA BECKER Lexikon 1998 können Sie das schönste Lächeln der Welt hautnah erleben. Das Original und phantasievolle Varianten im Stil bedeutender Kunst-Epochen. Von hier ist es nur ein Katzensprung zur Galerie der Meister, wo Michelangelo, Van Gogh und Picasso Ihre größten Werke präsentieren. Im Konzertsaal können Sie zum Abschluß Ihres Kultur-Ausflugs Beethovens Neunte oder Haydns Streichquartett in C-Dur in feinster Stereo-Qualität genießen.

Die 98er Edition mit sensationellem Erlebniswert!



Computer Bild 21/97 Qualität sehr gut Preis-Leistung sehr gut

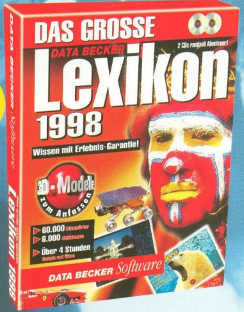
„Wie hoch ist wohl der Eiffelturm?"

Ob Sie's glauben, oder nicht: Das Wahrzeichen von Paris ist – wenn man dem Einheiten-Umrechner folgt – genau 8,36 Blauwale, 46 Giraffen, 932 römische Fuß oder 276 Meter hoch! Sie können die gigantische Konstruktion aus 6.400 Tonnen Stahl auch im Bild oder als drehbares 3D-Modell bewundern. Wenn Sie schon mal in Paris sind, sollten Sie eine Stadtrundfahrt unternehmen. Vom Montmartre über Notre-Dame bis zum Arc de Triomphe. Oder möchten Sie lieber eine andere Metropole Europas besuchen? Nur zu: Mit dem großen DATA BECKER Lexikon entdecken Sie die Welt mit neuen Augen!

Das große DATA BECKER Lexikon 1998
2 CD-ROMs • ISBN 3-8158-6901-3

49,95

* Unverbindliche Preisempfehlung



„Was ist bloß eine Photosynthese?"

Keine Bange: Das große DATA BECKER Lexikon 1998 hilft Ihnen auch in kniffligen Fragen der Biologie, Chemie und Physik aus der Klemme! Die Photosynthese wird z. B. anhand eines Videos mit plastischen 3D-Modellen anschaulich erklärt. Beeindruckend ist auch das interaktive Periodensystem und das intergalaktische Astronomie-Programm SkyLex. Die nächste Physik-Prüfung soll ruhig kommen ...!

Abenteuer Lexikon!

Das große DATA BECKER Lexikon 1998 läßt Sie Wissenschaft und Technik, Geschichte und Kultur am PC neu erleben. Das multimediale Nachschlagewerk entführt Sie mit faszinierenden Bildern, Klängen, Videos und atemberaubenden 3D-Modellen in die weite Welt des Wissens. Auf zwei CDs gibt es ständig etwas Neues zu entdecken. Ganz gleich, ob Sie gezielt nach etwas suchen oder einfach nur stöbern möchten. Ein Mausklick genügt, und schon sind Sie mittendrin im Geschehen. Überall lauern versteckte Möglichkeiten und interaktive Extras, die Sie spielerisch erkunden können. Vom kompletten Astronomieprogramm SkyLex, das Sie in ferne Galaxien entführt, bis zum Gedicht-Generator. Klicken Sie einfach drauf los, und Sie werden die Welt mit neuen Augen sehen!

DATA BECKER

Bestellen rund um die Uhr: Tel. (0211) 9334-900, Fax (0211) 9334-999
Noch mehr Hits im Internet: http://www.databecker.de

Was soll der Quark?

Hatten Sie sich Ihr Exemplar der letzten PC Player rechtzeitig gesichert? Recht so, denn unsere Ausgabe 2/98 wurde unfreiwillig zum potentiellen Sammelobjekt. Statt die üblichen vier Wochen am Kiosk zu verweilen, wurden die noch nicht verkauften Exemplare in wenigen Teilen der Republik vorzeitig in den Heimathafen zurückgerufen. Wie kam es zu diesem Tohuwabohu?

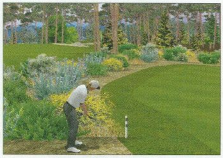
Auslöser des Skandälchens war der Test eines Spiels, das zu Redaktionsschluß noch nicht indiziert war. Doch nachdem das Heft fertig gedruckt und bereits auf den Lkws zu den Großhändlern unterwegs war, entschied sich die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, besagtes Programm per »vorläufiger Anordnung« über Nacht **AUF DEN INDEX** zu setzen. Dies geschah ohne die sonst vorher übliche Prüfungsphase. Dadurch wurden wir kalt erwischt: Ohne böse Absicht landete PC Player 2/98 mit dem Test eines indizierten Spiels an den Kiosken. Mancher Zeitschriftengroßhändler wollte die vermeintlich heiße Ware nicht den ganzen Monat lang feilbieten. Falls Ihre Heimatregion zu den betroffenen Rückrufregionen gehörte, bitten wir um Entschuldigung.

Kommen wir zu erfreulicheren Dingen. In der heutigen Folge der Player-Sendereihe »Jeden Monat etwas Neues« entdecken Käufer unserer CD-ROM-Ausgabe eine gesteigerte Informationstiefe im **DATENPLAYER:** Alle Tests ab Ausgabe 1/98 sind jetzt mit gescanntem Wertungskasten und der vollen Testermeinung in der Spiele-Datenbank vertreten.

Auch an der Heftqualität wird weiter gefeilt. Ab diesem Monat greifen wir die schöne Tradition der **SPIELE-SCHWERPUNKTE** wieder auf. Den Auftakt macht Martin »Wild Mash« Schnelle mit einer 10-seitigen Flugschau der Jet-Simulationen. In Zukunft finden Sie in jeder PC Player ein Special mit ausführlichen Vergleichstests, Analysen und Ausblicken zu jeweils einem Spielegenre.

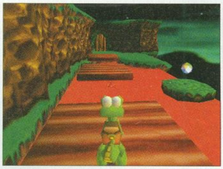
Ihr
PC Player-Team





GOLD PLAYER

Drei Steuerungsvarianten, aufgebohrte Grafik und ein tiefschürfender Kurs-Editor: Mit **Jack Nicklaus 5** legt Accolade die bislang beste Episode seiner Golfsimulations-Serie vor. **82**



GOLD PLAYER

Gleich zwei neue Jump-and-runs verblüffen mit effektvollen 3D-Spielwelten. Neben dem rasanten Pandemonium 2 sorgt **Croc** für Staunen: Das niedlichste Krokodil der Spielegeschichte lädt zum Dauerhopsen ein. **60**



Live dabei im Beta-Test: Mit einer Vorabversion von Blizzards SF-Strategiespiel **Starcraft** stürzten wir uns in die Sternenschlachten auf dem battle.net-Server. **152**

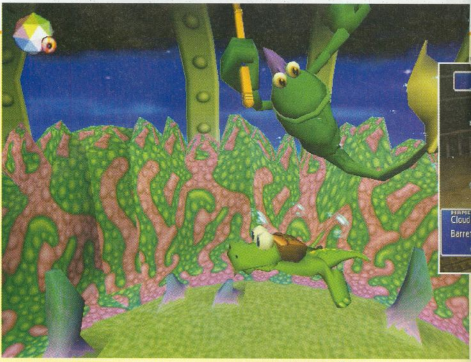


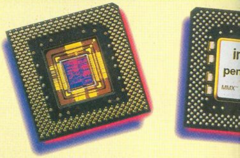
Auf der CD-ROM von PC Player plus finden Sie ab sofort eine erweiterte Version unsere **Spiele-Datenbank.** Wertungskästen und Testermeinungen sorgen für präzisen Überblick.

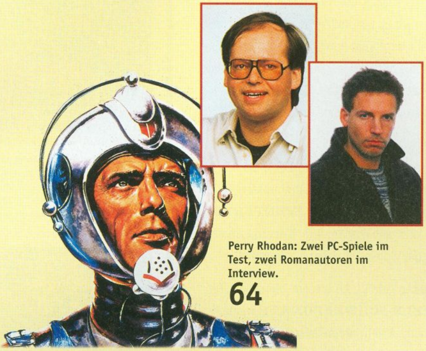
INHALT



3·98 DAS TESTMAGAZIN FÜR PC-SPIELE
PC PLAYER
plus CD-ROM
Der Warcraft-2-Nachfolger
StarCraft
Beta-Test im BattleNet
Audienz bei Chris Roberts
Exklusiv: Die Hits von Digital Anvil
Unser Mann im All
Perry Rhodan im PC: Spieletest & Interview
Alles für den Düsentrieb
Flieger-Special: Die besten Jet-Simulationen
Die PC-Hits von morgen
Sid Meiers Alpha Centauri
3D-Strategie: Battle Zone
Neu: Mit Tips-Heft zum Sammeln
PLAYERS GUIDE

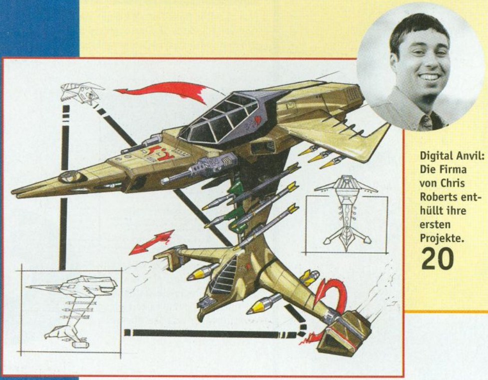










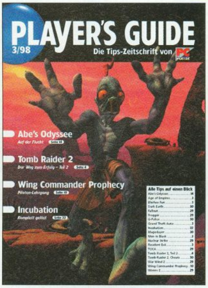




Final Fantasy 7: Das Konsolen-Superrollenspiel wird für PCs umgesetzt.
28







Tips&Tricks zum Sammeln: Der 32-seitige »Player's Guide liegt PC Player als eigenständiges Heft bei.



Tips & Tricks

News

Previews

Online

Rubriken

Special

Spiele-Tests

CART Precision Racing
74



Hardware

KAUF`

DIR NICHT

IRGENDEINE

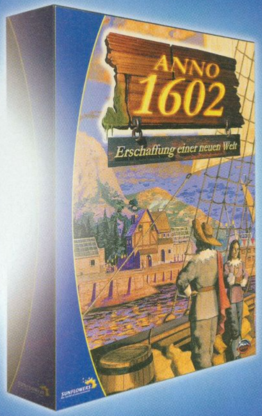
WELT!

SUNFLOWERS
the world of entertainment
http://www.sunflowers.de

Entdecke, besiedle, baue

und verteidige eine neue Welt,

die allen Prüfungen standhält.



„ANNO 1602 ist endlich wieder eines
jener Spiele, auf die man sich so
richtig freuen kann.“
PC Games 10/97

„ANNO 1602 ist ein Aufbauspiel der
unwiderstehlichen Sorte. Wer es einmal
in Aktion erlebt hat, wird sich der
Faszination kaum verschließen.“
GameStar 12/97

MAX DESIGN

Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.de



cd-inhalt

SO BENUTZEN SIE DIE CD-ROM

■ Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Windows-Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meistens von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus.

■ In der Demo-Sektion bekommen Sie zu jedem Programm Demo eine kurze Slideshow vorgeführt. Je nachdem, ob sich die Demo direkt von der CD spielen läßt oder installiert werden muß, erscheint ein Button mit einer entsprechenden Beschriftung.

■ Für den Fall, daß Sie die Demos, Patches und anderen Programme nicht über die CD-Oberfläche, sondern lieber per Hand installieren wollen, haben wir in der Übersicht auf dieser Seite die Verzeichnisse sowie die Startprogramme der einzelnen Spiele zusammengetragen. Hier erfahren Sie auch, wo sich die Videos auf der CD befinden und wo Treiber und andere Tools liegen. Bei Problemen mit der CD richten Sie Anfragen bitte an folgende E-Mail-Adresse: PCPcdrom@aol.com

■ Natürlich können Sie uns auch per Post unter der neuen Adresse des Verlages erreichen: WEKA Consumer Medien GmbH, Redaktion PC Player, Stichwort: CD-ROM 3/98, Gruber Str. 46a, 85586 Poing

Spielbare Demos

Armored Fist 2	\DEMOS\AF2\SETUP.EXE
Arsenal	\DEMOS\ARSENAL\ARSENAL.EXE
Balls of Steel	\DEMOS\BASOS\BOSSW10.EXE
F1 Racing Simulation (Direct3D)	\DEMOS\F1\F1_D3Dv5.EXE
F1 Racing Simulation (3Dfx)	\DEMOS\F1\F1VOO.EXE
Falcon 4	\DEMOS\FALCON4\SETUP.EXE
Final Liberation	\DEMOS\FLDEMO\EPICDEMO.EXE
Forsaken	\DEMOS\FORSAKEN\SETUP.EXE
Frogger	\DEMOS\FROGGER\FROGDEMO.EXE
Uprising (3Dfx)	\DEMOS\UPRISING\UPRISING3DFX\UPRISING3DFXDEMO.EXE
Ultimate Race Pro	\DEMOS\UR\DEMOUR.EXE

Videos

Multimedia Leserbriefe (5:45)	\VIDEOS\MMLB9803.AVI
Outtakes (1:51)	\VIDEOS\OUT9803.AVI
Battlezone (1:55)	\VIDEOS\BATTLEZ.AVI
Croc Testplayer (1:19)	\VIDEOS\CROC.AVI
Starcraft Testplayer (1:16)	\VIDEOS\SCRAFT.AVI

Online-Dienste

AOL (Windows 95)	\ONLINE\AOL30\AOLSETUP.EXE
Compuserve (Windows 95)	\ONLINE\CSERVE\CS302\SETUP.EXE
Compuserve (Windows 3.x)	\ONLINE\CSERVE\WINCIM\SETUP.EXE
Metronet (Windows 95)	\ONLINE\METRONET\SETUP.EXE
Metronet (Windows 3.x)	\ONLINE\METRONET\WIN31\SETUP.EXE
T-Online (Windows 95)	\ONLINE\T_ONLINE\SETUP.EXE

Patches, Updates und Missionen

\TOOLS\3DFX_GSF	3Dfx und Force Feedback für Pod
\TOOLS\BR95PT13	Editor-Support und Bugfix für Birthright
\TOOLS\CART101	KI- und Speed-Patch für CART Precision Racing
\TOOLS\CC2PATCH	Bugfix für Close Combat 2
\TOOLS\D3D5_FF	Direct3D und Force Feedback für Pod
\TOOLS\DTU1-1	KI- und Soundblaster-Patch für Descent to Undermountain
\TOOLS\F1695	3Dfx für F-16 Fighting Falcon
\TOOLS\FIFAV110	Direct3D- und KI-Patch für Fifa 98
\TOOLS\FLT01-02	3D- und Flugmodell-Patch für Flight Unlimited 2
\TOOLS\HEXEN2	Power VR-Patch für GL Hexen 2
\TOOLS\HGP187D	3Dfx- und KI-Multiplayer Patch für Heavy Gear
\TOOLS\LB2RIVA	nVidia Riva 128-Patch für Longbow 2
\TOOLS\LOM12	Tempo-Patch für Lords of Magic
\TOOLS\MIB01	Bugfix für Men in Black (Retail-Version)
\TOOLS\MIBUPD3	Bugfix für Men in Black (Demo-Version)
\TOOLS\MSAOE10A	Pathfinding-Patch für Age of Empires
\TOOLS\NBA_98	Bugifx für NBA Action 98
\TOOLS\NBA98P11	Sprach-Patch für NBA Live 98
\TOOLS\NCPATCH1	Bugfix für Nightmare Creatures
\TOOLS\TA	Einheiten für Total Annihilation
\TOOLS\TOCA	Sprach- und Grafik-Patch für TOCA Touring Car Championship
\TOOLS\UP105	Voodoo-Rush-Support für Uprising
\TOOLS\ZPATCH	Bugfix für Zork-Grand Inquisitor

Die Top-Demos des Monats

Spielbare Demo
Falcon 4.0

Daß zwischen den einzelnen Versionen eines Programms einige Zeit liegt, ist ganz normal. Doch Microprose strapaziert die Geduld der Falcon-Flugfans besonders stark und buchselt seit Jahren an der 4.0-Neuauflage herum. Die Reifezeit hat dem Falcon gut getan: Edelgrafik und das bekannt akkurate Flugverhalten machen die Falcon-4.0-Demo zu einem Erlebnis für jeden Jet-Piloten mit dickem Rechner.



Der Falcon in Aktion. Wo seine Sidewinders einschlagen, wächst kein Gras mehr.

Taste	Funktion
+	Schub erhöhen
-	Schub verringern
⇧ - -	Voller Nachbrenner
W	Radbremsen
Ctrl-E	Schleudersitz
A	Autopilot
G	Fahrgestelle aus-/einfahren

technik

Genre: Flugsimulation
Hersteller: Microprose
Hardwareanforderung: 3D-Beschleuniger
Festplattenbedarf: 50 MByte
Verzeichnis auf der CD: \FALCON4

Spielbare Demo
F1 Racing Simulation

Den absoluten Spitzenreiter der Rennsimulationen können Sie in dieser Demo testen. Lange Zeit galt Grand Prix 2 von Microprose als ultimativer Formel-1-Simulator, doch Ubi-Soft hat mit F1 Racing Simulation gezeigt, wie's man besser machen kann. Dank 3D-Beschleunigung kommt das Programm auch bei der Hafendurchfahrt in Monaco nicht ins Straucheln. Einstellmöglichkeiten für das Fahrzeugsetup gibt es zu Hauf und die Fahrphysik ist über alle Zweifel erhaben. Wer schon immer mal mit Schumi und Konsorten über die Strecke jagen wollte, kann mit dieser Demo ein paar Proberunden hinlegen.



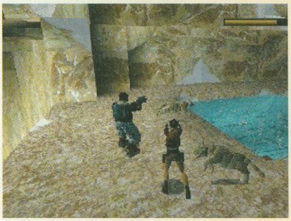
Das beste Rennspiel: Testen Sie F1 Racing Simulation gleich selber aus.

technik

Genre: Rennsimulation
Hersteller: Ubi-Soft
Hardwareanforderung: 3D-Beschleuniger
Festplattenbedarf: von CD spielbar
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\F1

Spielbare Demo
Tomb Raider 2

Lara Croft zieht einmal mehr gegen finstere Gestalten und beißwütige Köter zu Felde. Im zweiten Teil von Tomb Raider spielt sich das Ganze allerdings nicht nur in irgendwelchen halbleeren Gewölben ab. Diese Demoversion entführt Sie ins liebliche Venedig. Klar, daß es da eine ganze Menge zu klettern, schwimmen und tauchen gibt. Leider lassen Ihnen die Bösewichte keine Zeit, um mit Lara ausgiebig unter der Seufzerbrücke durchzuturteln.



Lara Croft hat es hat es auch im zweiten Teil von Tomb Raider mit bissigen Hunden und finsteren Gestalten zu tun.

technik

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Eidos
Festplattenbedarf: 3 MByte
Verzeichnis auf der CD: \TOMB2

Taste	Funktion
Space	Waffe ziehen/wegstecken
Esc	Inventar/Optionen
Strg + Enter	Waffe abfeuern / Schalter betätigen
Alt + Cursor	Springen
⇧ + Cursor	langsam bewegen

Aktuelle Titel



PC Player: ★★★★☆
PC Power: 88%
Power Play: 83%
PC Joker: 82%
GameStar: 81%

Die Wirtschafts-simulation des Jahres '97



PC Action: 82%
PC Games: 80%

3D-Action-Adventure

Der abgefahrene Dauerspaß für Tüftler und Denker



Computer Bild Qualitäts-Sieger

Power Play: 83%
PC Power: 80 %
PC Player: ★★★★★



Die offizielle CD-ROM zur RTL-Serie

SOFTWARE 2000

... NEVADA/USA ... NEWSFLASH

FLYING SAUCER

UNTERSTÜTZT 3Dfx Interactive



ERLEBEN SIE EINE SPANNUNGSGELADENE STORY.
In 22 verschiedenen Missionen können Sie Ihr Geschick beweisen.



„WERDEN SIE ZUM ALPTRAUM ALLER CAMPER!"
Verfügen Sie über die Macht von 8 Zusatzmodulen.



RETTEN SIE DIE ERDE VOR DER INVASION.
Fast allein gegen Aliens und Geheimorganisationen.



FLIEGEN SIE IHRE MISSIONEN AN HISTORISCHEN ORTEN ZU JEDER TAGESZEIT:
Area 51, Gizeh, Bermuda Dreieck, Avebury



... INVASION AUS DEM ALL ... NEWSFLASH ...
AB FEBRUAR IM HANDEL
NO TRESPASSING
SOFTWARE 2000
SOFTWARE 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline: 01 90 - 57 20 00 (12 Pf/ 6 Sek) Montag - Freitag von 14 bis 19 Uhr • Internet: http://www.software2000.de

PC-Player-Datenbank





Da sich die Wertungssysteme mit Sternchen und Punkten nur schwer vereinbaren lassen, haben wir unsere Spieletest-Datenbank zweigeteilt. Per Klick auf den Button »Datenplayer« erscheint ein Menü, in dem Sie auswählen können, ob Sie Spiele aus dem Jahrgang 1997 oder Tests von 1998 nachschlagen wollen. Die 97er-Spiele sind mit 1 – 5 Sternchen gewertet, ab Ausgabe 1/98 gilt das Punktesystem von 1 – 100.

Die Bedienung des Datenplayers ist einfach: Tragen Sie den gesuchten Spieletitel in das Eingabefenster unter der Liste ein, und schon ist der zugehörige Datensatz markiert. Sie können die Einträge auch nach Namen, Genre und Gesamtwertung sortieren lassen und dann gemütlich durch die Datenbestände bummeln.

Ein Klick auf einen Eintrag zeigt Ihnen außer einem Bildschirmfoto noch weitere Informationen. Für die Tests des 98er-Jahrgangs bekommen Sie nicht nur den kompletten Wertungskasten zu sehen, sondern können auch den Tester-Meinungskasten nachlesen.

Im Tools-Menü:

Auf der CD finden Sie unter dem Menüpunkt eine Reihe nützlicher Programme. Hier tummeln sich die neuesten Updates, Patches, Editoren und sonst alles, was Spiele besser macht. Mit dabei sind auch die brandneuen Einheiten für Total Annihilation, die exklusiv für die Leser von PC-Player designt wurden. Als Bonus gibt es noch alle aktuellen Treiber für die Grafikkarten von Elsa.

Video-Clips

Auf der CD der PC-Player-Plus-Ausgabe finden Sie nicht nur Demos satt. Zusätzlich gibt es von unseren Redakteuren kommentierte Videos zu aktuellen Spielen. Diesmal dabei: »Croc« und »Starcraft«. Activision stiftete außerdem ein Promo-Videoclip des brandneuen Action-Strategietitels »Battle Zone«.

Für Freunde ausgewachsener Albernheiten gibt es jeden Monat die »Multimedia Leserbriefe«. In diesen Videos nehmen wir Spiele-Wahnsinn und PC-Tragödien kräftig auf den Arm. Die unterhaltsamsten Fehlleistungen von den Dreharbeiten sammelten wir in einem separaten »Outtakes«-Clip.

Die Videos genießen Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu einfach auf den Button »Videos«, wählen Sie einen Clip aus und schon geht es los. Sie können die Videos natürlich auch über die Medien-Wiedergabe von Windows 95 starten. Die Clip-Dateien finden Sie im Verzeichnis \VIDEOS auf der CD. Unsere Videos benötigen keinen speziellen Treiber und lassen sich auf jedem Windows-System problemlos anschauen.

Leider hat sich ein kleiner Bug in der CD-Engine eingeschlichen, der auf manchen Systemen zu einer ruckeligen Wiedergabe der Videos führt. Bis zur Behebung dieses Bugs haben wir deshalb eine Funktion in den Videoplayer eingefügt, der die Videos direkt über die Medienwiedergabe abspielt. Klicken Sie einfach auf die Schaltfläche »Wenn das Video ruckelt ...«, die sich unter den Bedienelementen des Videoplayers befindet.



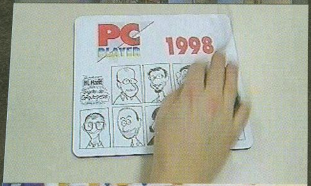
Multimedia-Leserbriefe

Unser Kulturvideo beantwortet diesen Monat drei ultimative Fragen: Wohin führt der »Kreuzzug ins Ungewisse«? Haben Spieletester ein Gewissen? Wie sehen die nächsten Force-Feedback-Produkte aus? Und dann war da noch dieser scheinbare Dialog aus dem Wing-Commander-Film ...











TEUFLISCH GUT!

PC-Games	CD
AH-64D Longbow 2 (dt.)	79,99
Age of Empires (dt.)	99,99
Armored Fist 2	79,99
Baphomets Fluch 2 (dt.)	79,99
Betrayal in Antara (dt.)	79,99
Blade Runner (dt.)	89,99
Bleifuss Fun / Bleifuss Rally	je 59,99
Cart Precision Racing *	99,99
Civil War General 2 (dt.)	69,99
C&C2-Mission CD 2: Vergeltungsschlag (dt.)	29,99
Comm. & Conquer: Einsame Entscheidung *	39,99
Croc: Legend of the Gobbos *	79,99
Deathtrap Dungeon (dt.) *	**79,99**
Diablo	49,99
Diablo – Hellfire (Zusatz-CD)	39,99
Die Siedler 2 Gold Edition (dt.)	79,99
Dungeon Keeper: Deeper Dungeons (dt.)	35,99
Eastern Front *	89,99
F1 Racing Simulation (dt.)	69,99
Fallout (dt.) *	69,99
Fifa Soccer '98 – Die WM-Qualifikation (dt.)	79,99
Final Liberation: A Warhammer Game	69,99
Heroes of Might & Magic Compilation (dt.)	79,99
Herrscher der Meere (dt.)	79,99
I-War (dt.)	79,99
Journeyman Project 3: Legacy of Time (dt.) *	79,99
Lands of Lore 2 (dt.)	75,99
Lords of Magic (dt.)	**69,99**
Lords of the Realm 2 Royal Edition (dt.)	79,99
Monkey Island 3 (dt.)	89,99
Myth – Der Kreuzzug ins Ungewisse (dt.)	79,99
NHL Breakaway 98 (dt.) *	75,99
Panzer General 3D (dt.)	69,99
Pax Imperia (dt.)	79,99
Police Quest SWAT 2 (dt.) *	69,99
Populous – The 3rd Coming (dt.) *	79,99
Riven – Sequel to Myst (dt.)	89,99
Sega Touring Car Championship *	79,99
Sensible Soccer 2000 *	**89,99**
Sierra Pro Pilot (dt.) *	79,99
Silent Hunter Commanders Edition (dt.)	69,99
Star Trek: Starfleet Academy (dt.)	75,99
Test Drive 4 *	79,99
TFX 3: F22 (dt.)	79,99
Theme Hospital + Sim City 2000	komplett 79,99
Tomb Raider 2 (dt.)	79,99
Turok – Dinosaur Hunter (dt.)	79,99
Ultima Collection (engl.) *	79,99
Unreal *	79,99
Virtual Pool 2	69,99
Warhammer 2 – Dark Omen (dt.) *	**79,99**
Warwind 2 (dt.)	69,99
Wing Commander Prophecy (dt.)	79,99
X-Wing vs. Tie Fighter Mission CD (engl.)	49,99

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
Aladdin	39,99
ATF (dt.) *	29,99
Caesar 2 (dt.)	39,99
Clearing House (dt.)	**9,99**
Das Dschungelbuch	39,99
Das Rätsel des Master Lu (dt.)	25,99
Destruction Derby 2 (dt.)	29,99
Die Fugger 2 (dt.)	29,99
Discworld 2 (dt.)	39,99
Extreme Assault (dt.)	39,99
F-22 Lightning (dt.) *	29,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	39,99
Gold Games 2 (über 20 Top-Spiele!)	49,95
König der Löwen	39,99
Larry 7 (dt.)	39,99
MDK (dt.)	39,99
Nascar Racing 2	39,99
Police Quest SWAT	29,99
Privateer 2 – The Darkening (dt.) *	**29,99**
Sam & Max u. Maniac Mansion 2	kompl. 29,99
Schleichfahrt (dt.)	39,99
Shattered Steel	9,99
Sherlock Holmes 2 (dt.)	29,99
Simon the Sorcerer 1+2 (dt.)	komplett 29,99
Super EF 2000 (dt.)	29,99
UEFA Champions League 96/97 (dt.)	19,99
US Navy Fighter 97 (dt.) *	29,99
WarCraft 2 (dt.)	29,99
Zork Nemesis (dt.)	29,99

Fast geschenkt!

20 Giant Games

Lands of Lore, Hand of Fate, Subwar 2050, Sensible Golf, Grand Prix, Master of Orion, Civilization, Starlord, Dune, Dogfight, Machiavelli, Goal, F15 Strike Eagle 3, F117A, B17 Flying Fortress uvm.

insgesamt 20 Top-Games

zum Superkomplettpreis

komplett 39,99

Unser Tip des Monats:

Red Baron 2

Das lange Warten hat sich gelohnt! Erleben Sie mit dem Nachfolger der legendären Erste-Weltkrieg-Flugsimulation spannende Luftkämpfe, in denen Sie beweisen können, wer der Herrscher der Lüfte ist. Doch Vorsicht, wenn Sie dem Roten Baron die Stirn bieten wollen, müssen Sie alles geben!

dt., CD-ROM *

69,99



Anton der Preisteufel empfiehlt:

American Dream
dt., CD-ROM
9,99

AH-64D Longbow
dt., CD-ROM *
29,99

Master of Orion 2
dt., CD-ROM
29,99

Star Trek: Generations
dt., CD-ROM
39,99

Value Pack 1
enthält: Wing Commander IV, KKND und Hattrick als Komplettpaket für CD-ROM *
49,99

Flight Unlimited 2
dt., CD-ROM *
79,99

Perry Rhodan: Operation Eastside
dt., CD-ROM *
75,99

StarCraft
Es ist eine Zeit der Unruhe. Drei der mächtigsten Rassen des Universums streben nach der absoluten Vorherrschaft in der Galaxis. Echtzeit-Strategie vom Feinsten!
dt., CD-ROM * **85,99**

Anno 1602
dt., CD-ROM *
75,99

Ankauf
Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.

Die Media Point Stores:
(Hier erhalten Sie das umfangreiche Media Point-Komplettprogramm)

Berlin – Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131	**Neu ab März!** **Berlin-Charlottenburg** im Europa-Center	**Berlin – Mitte** Alexanderplatz 6 gegenüber Forum Hotel	**Hamburg – Harvesteh.** Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139	**Koblenz** Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85
Berlin – Steglitz Schloßstraße 129 gegenüber Forum Stegl.	**Berlin – Spandau** Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191	**Berlin – Friedr.hain** Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790	**Bremen** Hanseat.hof 9-Lloydhof Tel.: (0421) 16 80 80	**???** Demnächst auch in Ihrer Nähe!
Berlin – Neukölln Jonasstraße 29 Tel.: (030) 621 60 21	**Berlin – Tegel** Brunowstraße 10 Tel.: (030) 434 90 991	**Bernau** Zepernicker Chaussee im "Forum Bernau"	**Dortmund** Rheinische Straße 85 Tel.: (0231) 914 25 24	Haben Sie Interesse an einer Partnerschaft? Tel.: (030) 794 72 10

Express-Shops:
(Hier erhalten Sie das ausgewählte Media Point-Standardsortiment)

Berlin-Charlottenburg Dahlmannstraße 1a Tel.: (030) 327 01 956
Berlin – Friedr.hain Voigtstraße 39 am "Plaza - Center"
??? Demnächst auch in Ihrer Nähe!

Media Point

Versandzentrale
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr
(030) 794 72 111

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgem. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr / ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!

Noch mehr Demos...

Armored Fist 2



Bei Armored Fist 2 geht es ordentlich zur Sache. In dieser Demo können Sie sich hinter das Steuer eines dicken Kampfpanzers klemmen. Mit dem M1A2, dem Rückgrat der amerikanischen Bodenstreitkräfte, geht es ab ins Gelände.
Da ein Panzer immer von mehreren Leuten bedient wird, können Sie auch in Armored Fist 2 die einzelnen Stationen selbst besetzen. So dürfen Sie auch den Platz des Kommandanten einnehmen, der für das MGs im Turm zuständig ist.

technik
Genre: Simulation
Hersteller: Novalogic
Festplattenbedarf: ca. 15 MByte
Verzeichnis: \DEMOS\AF2

Balls of Steel



Selbst Tommy aus der legendären Rockoper hätte seine Freude an dieser Flipper-Simulation gehabt. Die Physik ist exakt umgesetzt und das Spielvergnügen wird nicht durch unfaire Tische getrübt. Das Problem mit der Langzeitmotivation, das viele Flipper belastet, hat GT Interactive elegant gelöst: Erreichte Punktzahlen können über eine Internet-Verbindung der ganzen Welt zugänglich gemacht werden. Das klappt auch mit dieser Demoversion, bei der Sie auf einem Tisch um High-Scores flippern.

technik
Genre: Flipper
Hersteller: GT Interactive
Festplattenbedarf: 15 MByte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\BASOS

Arsenal



Mit Arsenal betritt ein weiterer Stratege die Echtzeit-Arena. Das Spielprinzip ist zwar seit Dune 2 nicht neu, macht aber doch immer wieder Spaß. Sie müssen sich um den Aufbau Ihrer Basis kümmern, die Landschaft erkunden und dürfen die Ressourcen nicht aus den Augen lassen. Die Kommentare dieser Demo sind noch auf englisch. Eine deutsche Version soll allerdings in Vorbereitung sein.
Trotz, oder gerade wegen der englischen Kommentare lohnt sich eine kleine Proberunde in dieser Demo.

technik
Genre: Echtzeitstrategie
Hersteller: Tactical Soft
Festplattenbedarf: 17 MByte
Verzeichnis: \DEMOS\ARSENAL

Final Liberation



Final Liberation basiert auf dem klassischen Brettspielsystem Warhammer. Sie steuern in diesem Demo-Level eine Einheit aus mehreren High-Tech-Panzern und Marines über das Schlachtfeld. Gezogen wird rundenweise, Echtzeithektik kommt also nicht auf. Lassen Sie sich nicht vom niedlichen Outfit der Einheiten einlullen; hier geht es strategisch anspruchsvoll zur Sache. Auch die Größe der Einheiten täuscht den Strategen oft in fataler Weise: Selbst die kleinen Burschen sind gefährlich.

technik
Genre: Strategie
Hersteller: SSI
Festplattenbedarf: 17 MByte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\FLDEMO

Air Warrior 3



Über den Wolken soll die Freiheit angeblich grenzenlos sein. So friedlich wie bei Reinhard Mey geht es bei Air Warrior 3 allerdings nicht zu: hier ist Dogfight pur angesagt. Gedacht ist das Spiel eigentlich als reines Internet-Spektakel. Auf den imaginären Himmeln im Netz tummeln sich bis zu 250 Luftkämpfer gleichzeitig. Um auch ohne Internetzugang einmal in die Maschinen steigen zu können, ist diese Demo genau das richtige. Hier können Sie sich mit dem Fluggefühl vertraut machen.

technik
Genre: Flugsimulation
Hersteller: Interacitve Magic
Festplattenbedarf: 30 MByte
Verzeichnis: \DEMOS\AW3

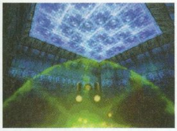
Flying Saucer



Doppeldecker und Düsenjets? Alles kalter Kaffee. Wer etwas auf sich hält, klemmt sich hinter das Steuerpult einer fliegenden Untertasse. Jedenfalls dann, wenn es darum geht, einen mysteriösen Mord aufzuklären. Warum Sie es dabei mit Gegnern in F-22-Jets, Longbows und Panzern zu tun haben, werden Sie in dieser Demo noch nicht herausfinden können. Dafür sind ein paar aufregende Spritztouren mit einer Luxus-Untertasse inklusive Energieschilden, Lenkraketen und Zielsuchern möglich.

technik
Genre: UFO-Simulation
Hersteller: Software 2000
Festplattenbedarf: 80 MByte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\FLYINGS

Forsaken



Wie sich die schwerbewaffneten Jet-Bikes von Forsaken fliegen, können Sie in dieser Demo leider nicht ausprobieren: lenken ist in dieser Fassung noch nicht möglich. Dafür bekommen Sie einen Eindruck von der überwältigenden Grafik. Über ESC erhalten Sie während der selbstablaufenden Demo ein Menü, in dem Sie viele Parameter einstellen können. Das ist zwar nicht ganz so gut, wie selbst zu fliegen. Dafür kann man sich mit einer 3Dfx-Karte kaum sattsehen an den Lichteffekten und Explosionen.

technik

Genre: Action • Hersteller: Acclaim
Hardwareanforderung: 3Dfx-Karte
Festplattenbedarf: 14 MByte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\FORSAKEN

Frogger



Freunde von zünftigen Hüpfspielen kommen bei Frogger auf ihre Kosten. Der Ur-Frogger sorgte Anfang der 80er Jahre für Amphibien-Hysterie in der Spielhalle und auf dem Atari VCS. Geduldig hüpfend bugsierte man seinen kleinen grünen Freund an allerlei Gefahren vorbei. Auch bei dieser Fortsetzung stehen Frösche immer noch mit einem Schenkel im Grab. Grafisch hat der neue Frogger einiges zu bieten – kein Wunder bei 3Dfx-Unterstützung. +1Zeile

technik

Genre: Geschicklichkeit • Hersteller: Hasbro
Hardwareanforderung: 3Dfx-Karte
Festplattenbedarf: 5 MByte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\FROGGER

Ultimate Race Pro



Falls Sie eine Beschleunigerkarte mit 3Dfx-, PowerVR- oder Matrox-Chip besitzen, können Sie bei der Demo von Ultimate Race Pro richtig Gas geben. Schon die Demo bietet Rennvergnügen pur. Jubelnde Zuschauer, Wind, Wetter und blitzende Scheinwerfer machen die Jagd auf die Bestzeit zu einem Erlebnis. Wenn Sie auf verbrannten Gummi stehen und ein »Bleifuß« für Sie keine Gehbehinderung ist, dann sollten Sie sich Ultimate Race Pro auf keinen Fall entgehen lassen.

technik

Genre: Rennspiel
Hersteller: Microprose
Hardwareanforderung: 3D-Karte
Festplattenbedarf: 60 MByte

news +++ news +++ news +++ news +++ news +++



Martin Schnelle

Last Minute

■ Wie schon in PC Player 1/98 berichtet, wird das Jump-and-run »Heart of Darkness« definitiv in diesem Jahr veröffentlicht - sagt zumindest Publisher Infogrames. Wer immer noch an der Existenz des Phantomspiels zweifelt: Bei Redaktionsschluß kamen erste neue Bilder herein.



Nette Waffen für den Helden Andy: Heart of Darkness.

■ In einem Interview mit dem Online-Magazin »online gaming review« enthüllten die »Fallout«-Entwickler Chris Taylor und Tim Cain, daß sie schon fleißig an einem Nachfolger arbeiten. Er soll noch in diesem Jahr erscheinen.

start

Im Westen nichts Neues

Wenn Sie sich einmal die Chartbreaker und die geplanten Spiele-Neuerscheinungen ansehen, fällt Ihnen eines auf: Fast alle Produkte sind Nachfolger anderer Titel. Da wären etwa »Riven« oder »Wing Commander Prophecy«. Und andere Erfolgsspiele wie »F1 Racing Simulation« verfeinern lediglich die Qualität.

Der Punkt ist, daß so ziemlich alle Publisher bei neuen Produkten auf Nummer Sicher gehen. Kein Wunder, wenn man bedenkt, daß selbst die Entwicklung eines kleineren Programms mittlerweile eine Million US-Dollar kostet. Da braucht man nur die Gehälter einer 10-köpfigen Entwicklungstruppe über eineinhalb Jahre zusammenzurechnen. Also verlassen sich große Hersteller lieber auf Altbewährtes, beispielsweise 3D-Shooter und Echtzeitstrategie-Spiele. Die Zeiten, in denen ein Programmierer allein das komplette Design entwarf, wie weiland David Braben bei seinem Klassiker »Elite«, sind endgültig vorbei.



Verkaufte nach Herstellerangaben in einem Monat fast 500.000 Stück: Der auf Nummer sicher getrimmte Myst-Nachfolger Riven.

Um der Industrie gerecht zu werden, sollte man auch erwähnen, daß es immer schwieriger wird, komplett neue Spielideen zu entwickeln. Bei Rennspielen geht es immer ums Rasen und Gewinnen, und die Fußballregeln ändern sich in absehbarer Zeit ebenfalls nicht. Durch die Rechenleistung moderner PCs wurden zudem zwei der größten Neuerungen erst in den letzten Jahren möglich, nämlich Echtzeitstrategie à la »Dune 2« und 3D-Action wie »Jedi Knight«.

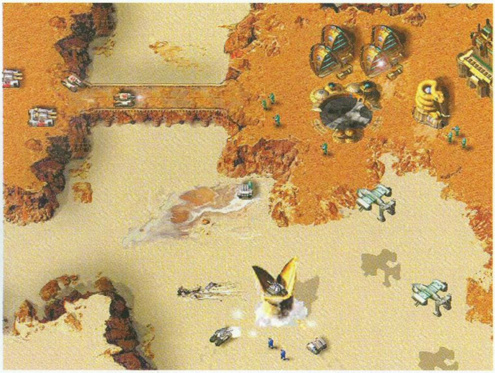
Erfrischend war Anarks »Galapagos«, steuerten Sie doch da nicht die Spielfigur selbst, sondern konnten nur die Umgebung beeinflussen. Der Spieler in mir hofft indes weiter auf eine *wirklich* neue Idee und wartet geduldig ...

Wie dem auch sei, Sie dürfen, können und sollen auch in diesem Monat wieder interessante Neuigkeiten direkt an mich, Ihren News-Redakteur loswerden. Schicken Sie Ihren Beitrag einfach an die E-Mail-Adresse mschnelle@wekanet.de. Viel Spaß,

Ihr
Martin Schnelle

Die Wüste lebt

Kurzfristig kündigt Westwood Studios noch für dieses Frühjahr einen direkten Nachfolger des Echtzeit-Klassikers »Dune 2« an. Was bleibt, was wird neu? PC Player informiert Sie über »Dune 2000«.



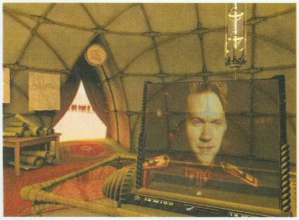
Wüste Schlachten bei Dune 2000: In dieser Farbenpracht verspeist ein fetter Sandwurm gerade einen vorwitzigen Panzer.

Vom Publisher Virgin kamen Ende 1992 zwei Titel zum »Dune«-Szenario des Schriftstellers Frank Herbert heraus. War das erste ein sehr einfaches Strategie-Adventure des französischen Designteams Cryo, zeigte Westwood mit Dune 2 bereits die Richtung, in die »Command & Conquer« gehen würde.

Gut fünf Jahre später setzt Westwood mit Dune 2000 einen drauf. Die wesentlichen Elemente des Oldies bleiben erhalten: Am Anfang des Spiels müssen Sie sich entscheiden, für welches der drei Herrscherhäuser Sie antreten wollen. Da wären neben dem Haus Atreides, dem Frank Herberts nobler Hauptdarsteller Paul angehört, noch der Verein der listigen Ordos nebst den bösen Harkonnen. Ob diese wegen ihrer mächtigen Waffen immer noch die beste Wahl darstellen, bleibt noch unklar. Sicher hingegen ist, daß sich alle alten Einheiten auch in der 98er-Version der sandigen Angelegenheit wiederfinden. Die bewaffneten Dreiräder, Sonic Tanks und die überschweren Belagerungspanzer der Harkonnen sind also ebenso enthalten wie die fliegenden Ornithopter oder Fremen-Krieger. Taktische Tips soll nach wie vor wieder der Mentat liefern, ein Mensch, der über ein für analytische Überlegungen hervorragend geschultes Gehirn verfügt.

Aufmarsch der Spice Boys

So gehen Feldherren wieder auf die Suche nach der Ressource »Spice«, einem Gewürz, das neben einer lebensverlängernden Wirkung auch noch den überlichtschnellen Raumflug ermöglicht und zur allgemeinen Erleichterung mit der englischen Girlie-Truppe überhaupt nichts gemein hat. Diesen Rohstoff lassen Sie sammeln und tauschen ihn gegen Geld ein. Damit wiederum kann man die ganzen schönen Dinge bauen, die das Kommandantenherz erfreuen: Silos für Spice, Windkraftwerke, Panzer, Geschütztürme und vieles mehr. Wie im Vorgänger machen die riesigen Sandwürmer den Campus unsicher und verschlingen so manchen Ernter oder Tank. Es empfiehlt sich also, Gebäude und andere Installationen möglichst nicht auf dem Sandboden, sondern in felsigem Gelände zu errichten. Betonplatten wie im Vorgänger wird es wahrscheinlich nicht geben.



Die Missionsbesprechungen erhalten Sie als Video mit digitalisierten Schauspielern kredenzt.

An Neuerungen erwartet man neben einigen zusätzlichen Einheiten etwa ein überarbeitetes Benutzerinterface, das dem aus C&C ähneln soll. Wie in allen modernen Echtzeit-Strategiespielen implementieren die Designer einen Netzwerkmodus, damit Sie den Wüstenkrieg auch über ein lokales Netz oder das Internet mit Spielern auf aller Welt austragen können. Auf den ersten Blick ersichtlich ist die auf aktuellen Stand gebrachte Präsentation: Statt 256-Farben-Optik in einer Auflösung von 320 mal 200 Bildpunkten erwartet Sie in Dune 2000 SVGA-Grafik, die voraussichtlich in höherer Farbtiefe auf Ihren Monitor kommt – die passende Grafikkarte vorausgesetzt. Die hochauflösenden Kampfschauplätze weisen nun richtige Höhenzüge auf, wie man sie aus anderen Programmen wie »Total Annihilation« oder »KKND« kennt. Wie seit C&C üblich, erklären Ihnen digitaliserte Schauspieler, was Sie im nächsten Auftrag tun müssen. Außerdem wird mit diesen Videoschnipseln die Story weitergeführt.



▲ Der Vorgänger: Dune 2 erschien vor gut fünf Jahren.

Man kann sich nun natürlich fragen, warum Westwood so kurzfristig eine Neuauflage des damaligen Erfolgstitels zusammenstöpselt. Böse Zungen behaupten, daß die Firma aufgrund der nicht befriedigenden Verkaufszahlen von »Lands of Lore 2«, »Sole Survivor« und »Blade Runner« Geld zur weiteren Entwicklung von »Tiberium Sun« benötigt, der dritten Command & Conquer-Inkarnation. (mash)

DUNE 2000 – FACTS

▶ Hersteller: Westwood Studios
▶ Genre: Echtzeit-Strategie
▶ Termin: 1. Quartal '98
▶ Besonderheiten: Verbesserte Neuauflage des Echtzeit-Klassikers Dune 2; Video-Sequenzen; Netzwerk-Modus.

Digital Anvil erwacht

Seit dem Abgang Chris Roberts' von Origin rätselt die Spielewelt, was der »Wing Commander«-Erfinder in seiner eigenen Firma so treibt. PC Player berichtet ausführlich über die neuen Projekte des erfolgverwöhnten Entwicklers.



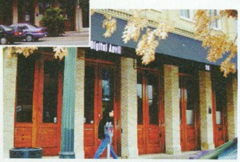
Das Digital-Anvil-Team von links nach rechts: Erin Roberts, Marten Davies, Chris Roberts und Tony Zurovec.

Digital Anvil ist ein Rätsel. Die von Chris Roberts nach seinem Abgang von Origin gegründete Firma besteht immerhin schon seit April 1996. Im krassen Gegensatz zu den zahlreichen, von anderen selbsternannten Wunderkindern gegründeten Unternehmen, gab es bisher keinerlei Hypes und Superlative zu hören oder lesen. Im Gegenteil: Die Presse wurde bewußt vernachlässigt; statt dessen konzentrierte man sich voll und ganz auf die zukünftigen Geschicke und Projekte des Unternehmens.

Seitdem bekannt wurde, daß Digital Anvil die Filmrechte für »Wing Commander« erworben hat, änderte sich dies jedoch schlagartig: Magazine aus aller Welt klopften ungeduldig an die verschlossenen Türen und verlangten sofortigen Einlaß. Bis auf eine Ausnahme bisher erfolglos: Unser US-Korrespondent Markus Krichel wurde als erster durch Digital Anvils post-moderne Hallen im texanischen Austin geführt. Dies ist – wie uns versichert wurde – als kleines Dankeschön an die deutschen PC Spieler zu verstehen, die in der Vergangenheit maßgeblichen Anteil am Erfolg aller Chris-Roberts-Titel hatten.

Der erste Eindruck ist semi-chaotisch: Modellbauer kleistern Plastikteilchen an Raumschiffmodelle, eine Gruppe von Grafikern scribbelt an einem gigantischen Storyboard für den Wing-Commander-Film, andere sitzen im firmeneigenen Kino und spielen Playstation-Spiele auf der 60 Quadratmeter großen Leinwand. Ja, um Himmels Willen, ich dachte hier würden Computerspiele gemacht? Sollten sich meine schlimmsten Befürchtungen bewahrheiten? Hat Chris Roberts seine Fans vergessen und seine Aktivitäten gänzlich auf andere Medien verlegt?





Der Firmensitz von Digital Anvil in der Innenstadt von Austin: 110 Jahre alt und damit nach amerikanischen Maßstäben schwer historisch, dieser Bau.

Die Gebrüder Marten und Duncan Davies, verantwortlich für Administration, Marketing und verlorene Journalisten, belehren mich schnell eines Besseren. Ein kurze Führung durch die verwinkelten Gänge des 110 Jahre alten historischen Firmengebäudes fördert eine Entwicklungsabteilung zutage, die in der Industrie ihresgleichen sucht. Hier werden in der Tat Spiele entwickelt, und zwar mit einer Begeisterung und einem Enthusiasmus, welche die mittlerweile in so vielen Softwarefirmen vorherrschende »Strictly Business Mentalität« schnell vergessen lassen. Die Design-Teams ermuntern sich gegenseitig und nutzen die Gelegenheit, um sich während der Demonstration der Spiele über den neuesten Stand der Kollegenarbeit zu informieren.



Kaum ein Jahr alt und schon zu klein: das Büro von Digital Anvil. Im Hintergrund Sketche für Highway Knight.

An dieser Stelle sollte übrigens klar herausgestellt werden, daß sich alle Spiele in einem sehr frühen Stadium befinden und sich Titel, Stories und so ziemlich alles andere – mit Ausnahme der Konzepte – noch ändern könnten. Erst im kommenden Jahr sollen die ersten Titel von Digital Anvil veröffentlich werden.

Ritter der Landstraße

Altgediente Spieleveteranen erinnern sich sicher noch an »Car Wars« oder »Auto Duel«. Digital Anvil versucht mit »Highway Knight« dieses Spielkonzept im 3D-Look in die moderne PC-Ära zu steuern. Der Designer begrüßt mich mit einem ebenso freundlichen wie deutschen »Hallo! Wie geht's?«. Jörg Neumann, angehender Doktor der Politik und ganz nebenbei Co-Designer von Origins »Crusader – No Regret«, arbeitet seit Jahren im Team mit Tony Zurovec, dem Schöpfer des roten Rächers von Origin.

Das erfolgreiche Duo gibt es nur im Doppelpack und arbeitet auch bei Digital Anvil gemeinsam. Nach der

obligatorischen Diskussion über Sinn und Unsinn von Indizierungen (Ergebnis: »Unsinn!«) präsentieren Tony und Jörg erstmals ihr neustes Werk. In Highway Knight röhrt der Spieler in einem aufgemotzten, schwerbewaffneten PKW über die amerikanischen Interstates der Zukunft und erfüllt eine Reihe von automatisch generierten und vorgegebenen Missionen. All dies geschieht sowohl im Namen des Gesetzes als auch der persönlichen Bereicherung. Es geht im Auftrag der Polizei gegen Kriminelle und Terroristen, wobei jeder Erfolg mit Kopfgeld belohnt wird. Die so verdiente Kohle darf dann wiederum in das Tuning und die Aufrüstung des Boliden reinvestiert werden.

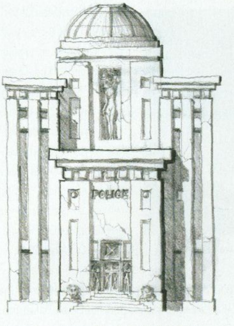
Das besondere an Highway Knight besteht darin, daß der Spieler sein Fahrzeug verlassen und als Infanterist weiterkämpfen kann. Sollte es den Gegnern gelingen, Ihre Karre bis an die Grenze des Totalschadens zusammenzuschießen, greifen Sie sich einfach eine Bazooka und machen von den taktischen Vorteilen des Nahkampfs Gebrauch. Zu diesem Zweck könnten Sie beispielsweise in einer Nische Deckung nehmen oder versuchen, entgegenkommenden Feindfahrzeugen mit einer Rolle seitwärts zu entgehen. Nach getaner Arbeit



Jörg Neumann und Tony Zurovec, die Designer von Highway Knight, waren unter anderem für Crusader – No Regret verantwortlich.

setzen Sie ihre Reise einfach in einem »geborgten« gegnerischen Auto fort.

Obwohl Highway Knight über rund 30 vorgegebene Missionen verfügen wird, ist das Spiel nicht strikt linear. Eine Reihe von comutergenerierten Zufallsmissionen können zwischendurch zur Aufbesserung der Bargeldreserven in Angriff genommen werden. Dazu gehören Banküberfälle, Geiselnahmen und andere Kapitalverbrechen, die es zu vereiteln gilt. Im Kampagnenmodus



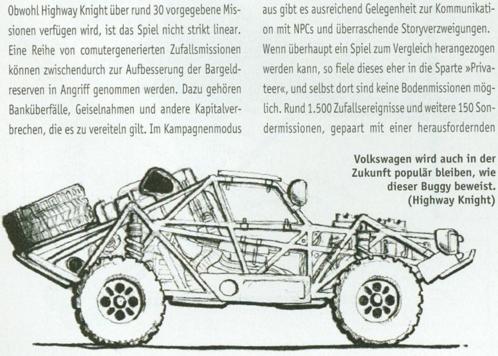
Konzeptzeichnung für ein Polizei-Gebäude. (Highway Knight)

findet man sich bespielsweise als Begleitschutz für Geldtransporte wieder, versucht Angriffe auf Regierungsgebäude zu verhindern oder verdingt sich als Spion. Missionen sind komplex strukturiert und in mehrere Abschnitte unterteilt, die teilweise zu Fuß und teilweise hinterm Steuer erfüllt werden müssen. Neue Anweisungen können dabei über geheime Funkfrequenzen abgehört werden.

Highway Knight ist ein originelles und abwechslungsreiches Spielkonzept, das aufgrund der ähnlichen Thematik zu voreiligen Vergleichen mit »Interstate '76« einlädt. Das wäre ein Fehler: Im Gegensatz zu I76 verfügt Highway Knight über eine offene Spielumgebung, in der man prinzipiell tun und lassen kann, was man will. Fahren in die falsche Richtung wird nicht bestraft, kaputte Autos können jederzeit repariert werden, der Spielablauf wird selbst bestimmt und der Spieler kann eine eigene Persönlichkeit entwickeln, die auch nicht unbedingt absolut gesetzestreu sein muß. Darüber hinaus gibt es ausreichend Gelegenheit zur Kommunikation mit NPCs und überraschende Storyverzweigungen.

Wenn überhaupt ein Spiel zum Vergleich herangezogen werden kann, so fiele dieses eher in die Sparte »Privateer«, und selbst dort sind keine Bodenmissionen möglich. Rund 1.500 Zufallsereignisse und weitere 150 Sondermissionen, gepaart mit einer herausfordernden

Volkswagen wird auch in der Zukunft populär bleiben, wie dieser Buggy beweist. (Highway Knight)



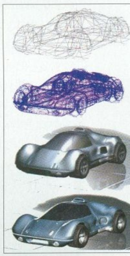
Kampagne, sollten für nahezu unbegrenzten Spielspaß sorgen.

Abschließend noch ein Kommentar von Jörg Neumann, der ein wenig nachdenklich stimmt: »Diese ganzen praktisch unreglemiertierten und willkürlichen Indizierungsvorgänge machen mich traurig. Deutschland ist mein Heimatland und ich will natürlich, daß mein Spiel dort auch erscheint.«

Conquest

Nachdem das 3D-Action-Genre mit Highway Knight mehr als würdig vertreten ist, muß natürlich auch ein Echtzeit-Strategiespiel her. Conquest lautet der Codename für dieses Produkt; ein Space-Strategical für alle Spieler, welche die furiose Combat Action eines »Command & Conquer« dem eher betulichen Rohstoffsammeln von »Age of Empires« vorziehen.

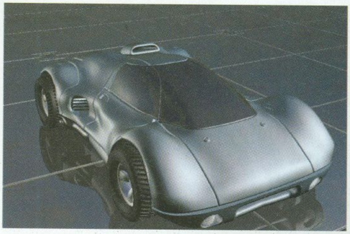
Obwohl jedes neue Echtzeitspiel der vergangenen drei Jahre grundsätzlich von eifrigen PR-Experten als »genau wie C&C, nur viel besser« angepriesen wird, sieht die Realität um einiges anders aus. Bisher ist es keiner Firma, mit Ausnahme von Blizzard, gelungen, einen ähnlichen Süchtigmacher zu veröffentlichen, geschweige denn die nächste Generation in diesem Genre einzuläuten. Conquest könnte dieses Spiel sein.



Eine Renderstudie: Die Engine läßt astronomische Polygoncounts zu. (Highway Knight)

Vier Rassen, darunter natürlich auch Terraner, kämpfen in 16 Sektoren um die Vorherrschaft im Universum. Jede dieser Rassen hat sich auf die Förderung eines Rohstofftyps spezialisiert und Scout-Schiffe zum Lokalisieren von potentiellen Minen für Mineralien, radioaktives Material und andere mögliche Energiequellen ausgesandt. In der Nähe von Planeten und Asteroidenfeldern werden riesige Plattformen als Basen errichtet. Zu Beginn des Spiels stehen lediglich zwei Schiffe und eine Handvoll Technologien zur Verfügung. Sobald genug Rohstoffe vorhanden sind, kann mit dem Bau von Wissenschaftsstationen und Fabriken begonnen werden.

So weit, so gut, alles schon mal gehört. Die Besonderheiten liegen bei Conquest jedoch im Detail. Allianzen mit anderen Rassen können geformt und gebrochen werden. Handel mit Rohstoffen erweist sich als praktischer Weg, um vorhandene Lücken zu füllen. Neue Technologien können nicht nur selbst entwickelt, sondern auch beim Gegner gestohlen werden. So wird es möglich sein, die virtuelle Kopie eines feindlichen Schiffs zu bauen, um die jeweiligen Stärken und Schwächen zu evaluieren und entsprechende Taktiken zu planen. Und die Erfor-



Einer der schnellen Flitzer als Rendermodell. (Highway Knight)

schung neuer Sektoren kann durchaus nette Überraschungen parat halten: Verstreute Artefakte einer längst ausgestorbenen außerirdischen Rasse bergen Geheimnisse, die sich durchaus positiv auf alle Aspekte auswirken können.

Die Kampfsequenzen sind randvoll mit Raumschiffen aller Art, ein Anblick, der direkt aus den monumentalen Schlachtenszenen eines »Star Wars«-Films stammen könnte. Schwächere Angriffsverbände können sich theoretisch in diversen Nebulae versteckt halten und später die stark dezimierten gegnerischen Flotten eiskalt abservieren. Den von einem zerstörten Schiff verbleibenden Weltraumschrott können Sie auf wertvolle Substanzen untersuchen, von einem Frachter einsacken



Das gesamte Highway Knight Team posiert für ein Gruppenfoto.

und in den heimischen Sektor transportien lassen. Die Stärken und Schwächen der einzelnen Rassen sind ausgewogen und lassen ausgedehnte taktische Spielereien zu. Hierfür wurde ein System entwickelt, das im Grundsatz dem Spiel »Stein-Schere-Papier« ähnelt, wobei eine Taktik gegen eine bestimmte Rasse herrlich funktioniert und gegen eine andere unweigerlich zur Niederlage führt.

Lancers: Star & Free

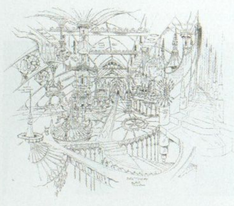
Es liegt auf der Hand, daß Chris Roberts einen würdigen Nachfolger für Wing Commander entwickeln muß, um sich auf Dauer finanziell über Wasser halten zu können. Nicht zuletzt deshalb arbeitet man an gleich zwei Weltraumkampf-Simulationen, die im selben Universum angesiedelt sind. Die Gebrüder Roberts teilen sich diese Aufgabe: Erin produziert »Starlancer«, Chris arbeitet an der Fortsetzung, die mit »Freelancer« betitelt wurde. Starlancer ist übrigens der einzige Digital-Anvil-Titel, der nicht im eigenen Hause produziert wird. Dasselbe Team, das zusammen mit Erin für Privateer 2 verantwortlich war, hat unter dem Namen Warthog (zu deutsch: »Warzenschwein«) ein eigenes Unternehmen gegründet. Digital Anvil war so beeindruckt von der Freelancer-Engine, daß man die Londoner Designer gleich unter Vertrag nahm.

Die Story von Freelancer bietet eine willkommene Abwechslung vom üblichen Science-Fiction-Einheitsbrei. Sie prügeln sich nicht in einer weit entfernten Galaxie mit blutrünstigen Außerirdischen, sondern setzen sich mit menschlichen Widersachern in unserem eigenen Sonnensystem auseinander, da die Tücken der interstellaren Raumfahrt noch nicht gemeistert wurden. Der Spieler fliegt im Auftrag eines internationalen Flottenverbands, der sich aus amerikanischen, deutschen, britischen und japanischen Piloten zusammensetzt, gegen die Streitkräfte des mittleren Ostens. Die ehemaligen Großmächte wurden unerwartet überrumpelt, fast zerstört und mußten von der Erde fliehen. Die im Weltraum verschollenen Restbestände der einzelnen Flotten rotten sich schließlich zusammen und leiten den Rachefeldzug ein. Starlancer beginnt auf einer recht bescheidenen Basisstation hinterm Mars gleich rechts. Von hier aus versucht man sich langsam, aber stetig, eine bessere Position zu verschaffen. Eroberte feindliche Frachter und Versorgungsstationen verfügen über genug Rohstoffe für einen bescheidenen Neubeginn. Das Endziel des Spiels besteht nicht darin, die Vorherrschaft im Sonnensystem zu erringen. Statt dessen versuchen Sie sich als ernstzunehmender, gleichwertiger Gegner zu etablieren und den einen oder anderen Planeten zurückzuerobern.

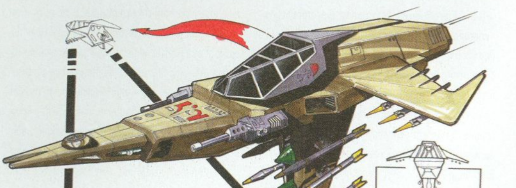


Ein japanischer Pilot auf Patrouille. (Freelancer)

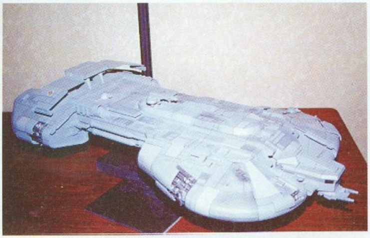
Starlancer verfügt über alle Spielaspekte, die die ersten beiden Wing-Comander-Teile so populär machten. Der Spieler arbeitet sich langsam in eine kommandierende Position vor und wird zwischendurch mit Beförderungen und besseren Schiffen belohnt. Alle Missionen können entweder solo oder im Multiplayer-Geschwader geflogen werden. Die Statistiken der Piloten werden in einem der Teil-



Die Bretonia-Bar im britischen Sektor. Hier gibt's warmes Bier und Crumpets. (Freelancer)



Dieses Konzept für einen japanischen Fighter erinnert ein wenig an einen B-Wing. (Freelancer)



◀ Modell eines schweren Kreuzers für den Wing Commander Film.



Chris Roberts studiert das Storyboard für den Film. Die Dreharbeiten starten am 15. Februar.





Die Torpedos an diesem Bomber versprechen ein sattes Feuerwerk.

nehmer-Computer, der als Host fungiert, abgespeichert. Auf diese Weise bleiben die Erfahrungswerte und Abschüsse der Piloten erhalten. Bis zu acht Spieler können an einer Multiplayer-Session teilnehmen. Wer eine Mission verpaßt, wird durch einen NPC-Piloten ersetzt. Beim nächsten Mal kann der eigene Charakter wieder mit den alten Werten geladen werden.

Jump in the Future

500 Jahre später hat sich das Blatt gewendet. Die vier Nationen aus Starlancer formen die mächtigsten Häuser des Universums. Dank der Entwicklung eines neuen Antriebsystems sind nun auch Trips in andere Galaxien möglich. Ein ideale Situation für aufstrebende Freelancer. Die Wortverwandschaft der beiden englischen Begriffe Freelancer und Privateer ist kein Zufall: In Freelancer finden wir im Grundsatz das gleiche bewährte Spielsystem. Spieler verdingen sich als Söldner oder freischaffende Beutemacher und können Ihre Loyalität so freizügig ändern wie ein Bundestagsabgeordneter. Wichtig sind lediglich die eigene Karriere und persönliche Bereicherung.

Selbst in diesem frühen Entwicklungsstadium wird klar, daß Freelancer ein grafisches Volksfest werden soll. Die vier Nationen wurden realistischen historischen Epochen nachempfunden, und die von ihnen kontrollierten Sektoren repräsentieren den jeweiligen Architekturstil und die Lebensgewohnheiten ihrer Ahnen. Die Japaner beispielsweise schwelgen nostalgisch im Nippon des 16. Jahrhunderts, der Blütezeit der Samurai. Die eher pragmatischen Amerikaner haben ihre Nation firmiert und präsentieren sich im Heavy-Metal-Look. Wie in Privateer können Sie jederzeit zwischen Schlüsselmissionen, die die Story vorantreiben und computergenerierten Missionen, die die Kasse füllen, wählen.

Final Cut

Alles in allem keine schlechte Verteilung der Genres. Ein 3D-Racer, der sich zeitweise in einen Shooter verwandelt, ein Echtzeitstrategiespiel und zwei Produkte, die einen Wing Commander-gleichen Serieneffekt versprechen. Digital Anvil scheint die Weichen für den Erfolg gestellt zu haben. Übrigens: Wer Filmsequenzen à la Wing Commander oder Privateer 2 erwartet, wird enttäuscht. Die Roberts Brothers haben nicht die Absicht, Full-Motion-Videos mit Schauspielern in ihren Spielen einzusetzen.

Zwei weitere Projekte sind bereits in Planung, darunter vielleicht das allererste Chris Roberts-Abenteuerspiel! Doch darüber erfahren Sie mehr in einer der kommenden Ausgaben. **(Markus Krichel/mash)**

Interview mit Chris Roberts



Game-Guru Chris Roberts stand uns Rede und Antwort.

PC PLAYER: Mit welchem Ziel hast Du Digital Anvil gegründet?

CHRIS ROBERTS: Unser Fokus liegt ganz klar auf neuen Technologien, insbesondere im Bereich der 3D-Beschleunigung. Die meisten Firmen unterstützen 3D mit einer Mischung aus Hard- und Softwarebeschleunigung. Wir nicht. Wir optimieren unsere Engines für reine Hardwarebeschleunigung. Damit erreichen wir höhere Polygon-Counts und damit wesentlich verbessertes grafisches Detail. Außerdem bin ich der Ansicht, daß jedes noch so schöne Spiel über eine gute Story verfügen muß.

PC PLAYER: Zur Gründung einer solchen Firma ist einiges an Kapital erforderlich. Hat der Name Chris Roberts allein genug Wirkung, um Türen und Scheckbücher zu öffnen?

CHRIS: So einfach war es nicht. Ich habe Origin im Mai '96 verlassen und dann Verhandlungen mit Microsoft begonnen. Im Februar '97 wurde erstmals bekanntgegeben, daß dieses Unternehmen unsere Spiele vertreiben wird. Microsoft hatte als einzige Firma genügend Weitblick, um das Potential zu erkennen und die finanziellen Mittel bereitzustellen. Wir kalkulieren unsere Spiele mit drei bis vier Millionen Dollar Kosten pro Stück.

PC PLAYER: Wenn PC Player-Leser dieses Interview erstmals sehen, haben die Dreharbeiten für den Wing Commander Film bereits begonnen. Wirst Du im Erfolgsfall der Spieleindustrie den Rücken zukehren und nur noch Filme machen?

CHRIS: Nein. Digital Anvil war von Anfang an als Media Entertainent Company ausgelegt. Dazu gehören auch Filme, ebenso wie Bücher oder Audio-CDs. Spiele werde ich auch weiterhin machen. Und Filme hoffentlich auch.

PC PLAYER: Was gibt es mittlerweile Neues über den Film zu berichten?

CHRIS: Wir beginnen am 15. Februar in Luxemburg mit den Dreharbeiten. Freddie Prinz Jr., der Sohn des verstorbenen Komikers Freddie Prinz, spielt die Hauptrolle. Entgegen anderslautenden Veröffentlichung ist die Story noch geheim. Was in den Zeitungen stand, stimmt teilweise nicht. Neben Freddie Prinz (Blair), spielen Matt Lillard (Maniac) und Jürgen Prochnow mit. Malcolm McDowell ist noch nicht bestätigt. Wir haben versucht, Jean Reno (»Leon: Der Profi«) zu bekommen, aber der hat leider ein anderes Projekt in Planung.

PC PLAYER: Also keiner der Original-Schauspieler?

CHRIS: Wahrscheinlich nicht. 20th Century Fox, unser Verleiher, wollte unverbrauchte, junge Gesichter. Die Piloten kommen frisch von der Akademie, sind ca. 19 oder 20 Jahre alt. Dem muß man Rechnung tragen.

PC PLAYER: Viel Glück mit dem Film und natürlich den Spielen!

PC Power, 94%

PC Joker, 86%

PowerPlay, 88%

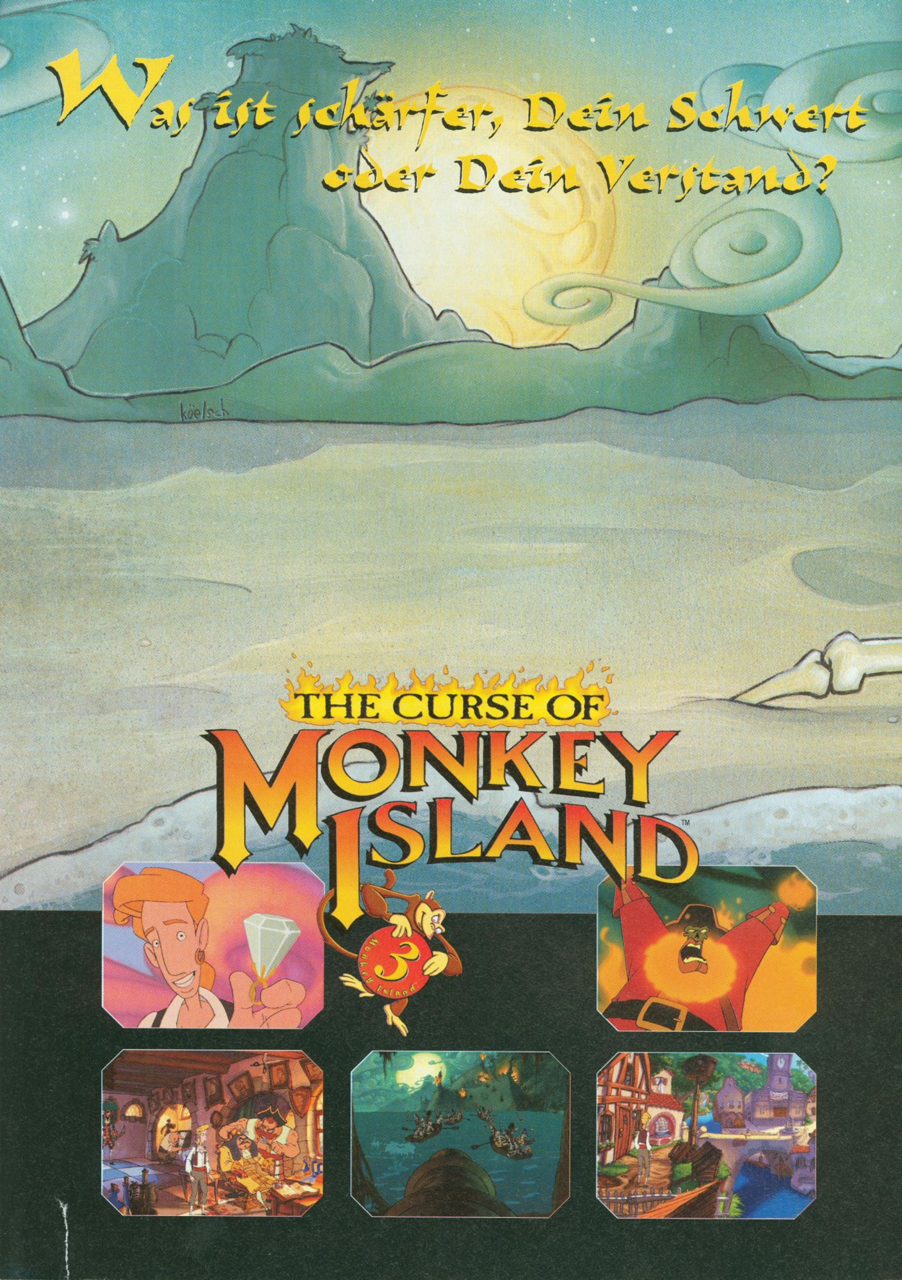
PC Action, 92%

GameStar, 90%

PC Player, 5 Sterne

PC Games, 93%

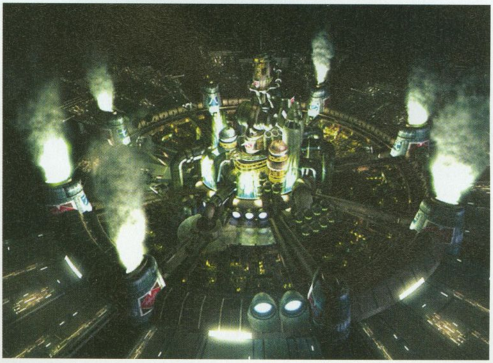

LucasArts Entertainment Company Präsentiert
STAR WARS™
JEDI KNIGHT™
Bestehe gegen die dunklen Kräfte der Macht
Erforsche eine komplett neue STAR WARS 3D-Welt
Entdecke und lerne die Geheimnisse der alten Jedi-Meister
Einzel- oder Mehrspielermodus über Modem, Netzwerk,Internet
COMPACT disc CD-ROM PC
Herstellung und Vertrieb durch
FUNSOFT
HTTP://WWW.FUNSOFT-ONLINE.COM
Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SOFTWARE Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794.
LUCAS Arts
TM und © 1997 Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Used Under Authorization.


Was ist schärfer, Dein Schwert
oder Dein Verstand?
THE CURSE OF
MONKEY
ISLAND™
3
Monkey Island


THE CURSE OF
MONKEY
ISLAND

Der Stoff, aus dem die Phantasien sind





Hier nimmt alles seinen Anfang: die Stadt Midgar. (Alle Bilder stammen von der PC-Version)

Das größte Rollenspiel-Ereignis der Videospiele-Szene nimmt Kurs auf den PC. Square Soft arbeitet an einer Umsetzung seines Millionensellers »Final Fantasy 7«, der als Komplexitäts- und Spielspaß-Wunder gehandelt wird.

Beton satt. Shopping Mall reiht sich an Shopping Mall, Parkplatz an Parkplatz. Der Horizont liegt in unerreichbarer Ferne, verdeckt von flachen Gebäuden, die breit ausgestreckt in der prallen Sonne dösen. Inmitten dieser künstlichen Wüste wachsen auf schmalen Grünstreifen große Palmen, vereinzelte Zitronenbäume ragen in den blauen Himmel. Passanten in T-Shirt und kurzer Hose schauen im Vorbeischlendern verdutzt nach einem jungen Mann in einem dicken Wollpullover, der schwitzend vor einem verspiegelten Bürokomplex steht. Ein dicker Wollpullover? Bei der Hitze? Aber es gibt eine logische Erklärung: Der Mann ist Nordhesse. Und überdies Spieleredakteur. Keine weiteren Fragen. Nun, vielleicht eine: Was in Dreiteufelsnamen macht so ein Hinterwäldler im Süden von L.A.? Die Erklärung ist einfach: Er wartet vor dem Firmengebäude von Square Soft auf den Beginn der Final Fantasy 7-Pressevorführung.

Quadratisch, praktisch, gut

Die 1986 in Japan gegründete Firma Square Soft verzeichnete schon ein Jahr nach ihrer Entstehung mit dem ersten Teil der »Final Fantasy«-Reihe nennenswerte Erfolge. Zuerst nur in Japan veröffentlicht, sorgten die folgenden Titel des abwechslungsreichen Konsolen-Epos mit der Zeit ebenfalls in Amerika und letztendlich auch Europa für glänzende Verkaufszahlen (15 Millionen Exemplare weltweit). Da Square erkannte, daß auf dem amerikanischen und europäischen Markt der PC dominiert, arbeitet man in der seit 1996 in Costa Mesa (Kalifornien) befindlichen Niederlassung an einer Umsetzung des Kassenschlagers Final Fantasy 7, der übrigens komplett neu lokalisiert wird. Auch der fünfte Teil der Serie soll im Laufe des Jahres für den PC neu aufgelegt werden. Für die Vermarktung beider Titel in Europa ist Eidos Interactive verantwortlich.



Das Square-Soft-Firmengebäude in Los Angeles.

Das Licht der Phantasie

Die komplexe Hintergrundgeschichte handelt von dem jungen Söldner Cloud Strife, der einer Widerstandskämpfer-Gruppe namens Avalanche beitritt. Der Unmut dieser aufmüpfigen Truppe richtet sich gegen die Schreckensherrschaft des machtbesessenen Konzerns Shinra Inc., denn dieser verfügt über einen Weg, die Lebensenergie (genannt Mako) von Clouds Heimatplaneten abzusaugen und sich zunutze zu machen.

So beginnt das Spiel mit einem mißglückten Attentat auf einen der Mako-Reaktoren von Shinra Inc. und entwickelt sich zu einer turbulenten Geschichte um Macht, Magie, Freundschaft und Verrat. Dabei steht eindeutig der Erzählcharakter im Vordergrund. Die Verwendung von Gedankenblasen, Szenenwechseln oder Rückblenden ist für Computerspiele recht untypisch, erzeugt jedoch das von spannenden Büchern bekannte »eine Seite muß ich noch lesen«-Gefühl. Es findet sich kaum eine Szene, die keine tragende Rolle spielt und das ominöse Märchen nicht vorantreibt. Ausnahmen von dieser Regel sind die zahlreichen Sub-Plots, deren Absolvierung zum großen Teil optional ist, aber durch ihre Losgelöstheit vom Haupterzählstrang für Abwechslung sorgen.

Der Spieler steuert bis zu neun Charaktere, welche nach und nach der anwachsenden Heldengruppe beitreten (und die Sie nach Belieben benennen dürfen). Streift zuerst nur Cloud Strife mit seinem Avalanche-Mitstreiter Barret Wallace durch finstere Shinra-Gebäude, gesellen sich im weiteren Spielverlauf die seltsamsten Gestalten zu dem Duo. Etwa Red XIII, ein feuerroter vierbeiniger Löwenverschnitt, der trotz seines gefährlichen Aussehens einen treuen Kampfgefährten abgibt, die lau-



Nach und nach treten Ihrer Heldengruppe immer mehr Mitglieder bei. In Kämpfen stehen Ihnen jedoch höchstens drei zur Verfügung.

nische Ninja Yuffie Kisaragi, bei der lediglich die Größe ihrer Kampfeskunst die ihrer Klappe übertrifft oder auch Cait Sith, eine ferngesteuerte Katze, die auf einem riesigen Stofftier reitet und deren Loyalität fraglich ist.



Blut und Tränen

Die Spielumgebung besteht aus vorgerenderten Grafiken. Durch diese steuert der Spieler in Form seines knuddeligen Polygon-Helden Cloud Strife, der symbolisch für die komplette Heldentruppe steht. An wichtigen Punkten treten seine Mitstreiter aus dem Körper ihres Anführers heraus, um etwa miteinander Dialoge zu führen. Ein seltsamer Anblick, der auf jeden Fall gewöhnungsbedürftig ist. Die virtuelle Kamera, welche den heldenhaften Blondschopf zeigt, schwenkt wie schon aus diversen Action-Adventurens (»Resident Evil«, »Dark Earth«, »LBA 2«) bekannt von Szene zu Szene.

Auch ansonsten sind Berührungspunkte mit handelsüblichen Rollenspielen aus Europa oder Amerika nur marginal. Zwar steht die Entwicklung der einzelnen Charaktere deutlich im Mittelpunkt, und auch Kampf und Magie sind ein entscheidendes Element. Allerdings fehlt jede Form von Rätseln (tatsächlich sind einige wenige Puzzlechen vorhanden, die lassen sich jedoch selbst an der Hand eines Sägewerksarbeiters abzählen). So beschränkt sich das Spielprinzip auf das Abklappern bestimmter Wegpunkten und das Bestehen unzähliger Schlachten. Jedoch täuscht die Originalität der Hintergrundgeschichte und das grandiose Aussehen der zahlreichen gewaltsamen Auseinandersetzungen glänzend über dieses Manko hinweg.



Kein garstiger Gegner, sondern ein heraufbeschworener Kampfgefährte, der hier auf der Bildfläche erscheint.

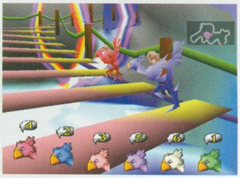
Die Kämpfe finden in einer Mischung aus Runden- und Echtzeitsystem statt, welches folgendermaßen funktioniert: Jeweils drei der bis zu neun Charaktere teilen sich mit einer Horde wilder Monster das Schlachtfeld. Jeder der Anwesenden verfügt über eine bestimmte Reaktionszeit. Ist die eines der Helden abgelaufen, darf der Spieler eine Aktion wie etwa eine Attacke, das Aussprechen eines Zauberspruchs oder das Verwenden eines Gegenstandes befehlen. Hat er dies getan, folgt der betroffene Recke willig den gegebenen Anweisungen, um dann in Wartestellung zu gehen, während der Reaktionszeitbalken erneut durchläuft. Da die gegnerischen Truppen niemals ruhen, ist Geschwindigkeit nicht ohne Bedeutung. Steckt ein Held eine bestimmte Menge Schadenspunkte ein, erhält er eine sogenannte Limit-Break-Attacke. Diese Spezialangriffe unterscheiden sich von Charakter zu Charakter und ähneln den unten beschriebenen Zaubersprüchen.

Lebt wenigstens eines der heldenhaften Partymitglieder nach der Vernichtung des letzten Feindes, gilt ein Kampf als gewonnen. Wie allgemein üblich werden nun Erfahrungspunkte (welche in festgelegten Abständen die Stufe eines Charakters erhöhen und seine Fertigkeiten verbessern) verteilt und erbeutete Gegenstände eingesackt.

Die Farben der Magie

Gerade in den unblutigen Metzeleien mit den seltsamen Kreaturen aus Final Fantasy 7 spielt Zauberei eine entscheidende Rolle. Sie wartet in Form runder Kristallsphären, genannt Materia, auf den Spieler. Um diese zu aktivieren, müssen einzelne Exemplare in freie »Steckplätze« auf Waffen, Rüstungen und Gegenständen aufgepfropft werden. Jedes benutzbare Objekt verfügt nämlich über unterschiedlich viele Slots, in welche die Materia hineinpaßt. Somit eignen sich manche Waffen besser für magiebegabte Helden als andere. Einmal aktiviert, dürfen die Anime-Recken im Kampf die bezaubernden Auswirkungen ihrer neuen »Sprüche« bewundern. Hierbei teilen sich die verschiedenen Arten der Materia in fünf Gruppen. Erstens, die unabhängige Materia. Sie impliziert keine Zauber im herkömmlichen Sinne, vielmehr steigert sie Attribute wie Lebensenergie, Stärke oder ähnliches. Zweitens, die unterstützende Materia. Sie findet in Zusammenhang mit anderen Sprüchen Verwendung und steigert beispielsweise deren Wirkungskraft. Drittens, die Befehls-Materia. Sie erlaubt den Helden im Kampf neue Aktionen, wie etwa Stehlen, Morphen oder das Übernehmen gegnerischer Fähigkeiten. Viertens, die magische Materia. Hierbei handelt es sich um das, was wir landläufig als Zaubersprüche bezeichnen. Vom flammenden Inferno bis zum tobenden Schneesturm findet der Spieler hier alles, was er begehrt. Fünftens und letztens, die Beschwörungsmateria. Die verschiedenen Wesenheiten, die dem Ruf dieser Materia folgen und den Helden im Kampf beistehen, bieten wohl den spektakulärsten Anblick. Drachenarti-





Beim Chocobo-Rennen können Sie nicht nur Wetten abschließen, sondern auch selbst als Jockey teilnehmen.



Eine kleine Strategie-Einlage ist für die Rettung des »Kondornestes« vonnöten.



Ein für Final Fantasy 7 typisches Spiel-im-Spiel: Die Motorradverfolgungsjagd auf dem Highway.



Auch der heraufbeschworene Kamikaze Chocobo ist im Kampf von großem Nutzen.

ge Dämonen erscheinen aus dem brodelnden Himmel und verwandeln alle Gegner in kleine Aschehaufen, Riesen reißen Erdschollen aus dem Boden und kippen sie auf die daraufstehenden Monster.

Wie auch die Helden, gibt es die Materia in verschieden guter Qualität. Nach jedem Kampf fallen 10 Prozent der erhaltenen Erfahrungspunkte auf die aktivierten Sphären, wodurch diese immer effektiver werden. Während beispielsweise ein Feuerspruch der ersten Stufe lediglich für Kettenraucher von Nutzen sein dürfte, verwandelt er in seiner letzten Stufe (Master), die naheliegende Umgebung in Schutt und Asche.

Brot und Spiele

Eine Besonderheit von Final Fantasy 7 ist neben dem umfangreichen Magiesystem das »Spiel-im-Spiel«-Syndrom. So rast Cloud beispielsweise an einer Stelle mit einem Motorrad über den nächtlichen Highway, um seine Freunde schwingenden Schwertes vor bösen Buben zu beschützen. Dann wiederum nimmt er als Jockey an einem Chocobo-Rennen teil (der Chocobo ist ein dem Emu ähnlicher Vogel, der in Final Fantasy 7 des öfteren auftaucht).

Ein weiteres Spiel im Spiel ist eine kleine Etappe im U-Boot, in der Cloud & Co. den Shinra-Schergen hinterherspionieren (und einige Feindschiffe versenken). Die Liste läßt sich durch Glücksspiel, Snowboarding, Basketball oder wilde Achterbahnfahrten weiter ergänzen. Sie alle sorgen dafür, daß bei dem im Herbst diesen Jahres erscheinenden Rollenspielstar auch bei mehrmaligem Durchspielen die Motivation erhalten bleibt. Die Playstation zeigt das bereits: 40 Spielstunden gelten als Minimum, und nicht selten saßen Spieler über hundert Stunden vor dem flimmernden Fernseher. (vs)

FINAL FANTASY 7 – FACTS

- **Hersteller:** Square Soft
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** 3. Quartal 1998
- **Besonderheiten:** Mindestens 40 Stunden Spielzeit; extrem abwechslungsreiche Story; innovatives Kampfsystem; komplett neue Übersetzung; viele Nebenquests und Spiele im Spiel.

Aktuell

Im Gespräch

Randall Fujimoto, Vize-Präsident und verantwortlich für die Produktentwicklung, stellte uns die PC-Umsetzung von Final Fantasy 7 vor und nahm sich die Zeit für das folgende Interview.

PC PLAYER: Was war die Hauptschwierigkeit bei der PC-Konvertierung von Final Fantasy 7 von der PlayStation?

RANDALL FUJIMOTO: Das größte Problem war, die Performance auf dem PC auf das Niveau der Playstation zu bringen. Gerade bei den Kampfsequenzen, wo teilweise die Monster aus über 10.000 Polygone bestehen.

PC PLAYER: Welchen Rechner braucht man dann?

RANDY: Ohne 3D-Beschleuniger sollte es auf einem Pentium/133 laufen. Mit Beschleuniger auch schon auf kleineren System.

PC PLAYER: Ist zu erwarten, daß Squares zukünftige Produkte auf dem PC und der Playstation zur selben Zeit erscheinen oder haben die Computerspieler weiterhin das Nachsehen?

RANDY: Wir gehen davon aus, daß die nächsten Produkte gleichzeitig erscheinen. In den sechs bis acht Wochen, die wir für die amerikanische und deutsche Lokalisierung brauchen, haben wir genügend Zeit, eventuelle Lags der PC Version aufzuholen.

PC PLAYER: Redest Du von Final Fantasy 8, wenn Du von den »nächsten Produkten« sprichst?

RANDY: Ja, aber zur Zeit ist nur klar, daß es eins geben wird. Das Team steht schon. Genauere Informationen erhalten wir allerdings erst Ende des Jahres aus dem Hauptquartier in Tokio.



Randy Fujimoto zeigt sein erstes PC-Projekt Final Fantasy 7.

PC PLAYER: Schaut Ihr Euch an, was die Konkurrenz macht? Was hat Euch daran besonders gefallen?

RANDY: Uns hat Diablo besonders gefallen, allerdings denken wir nicht, daß es sich um ein typisches Rollenspiel handelt. Am erstaunlichsten war dessen Erfolg und daß Blizzard sich überhaupt getraut hat, es ein Rollenspiel zu nennen. Ansonsten beobachten wir Online-Spiele: Ultima Online oder Meridian 59. Wir wissen auch von ähnlichen Projekten von Sony, Microsoft und einigen anderen. Wir beobachten das mit wachsendem Interesse. Wir hoffen aus deren Fehlern lernen zu können, wenn wir unser erstes eigenes Online-Rollenspiel herausbringen.

PC PLAYER: Worum soll es darin gehen?

RANDY: Das Online-Thema ist noch in der sehr frühen Planungsphase. Wir geben daher zu diesem Zeitpunkt natürlich noch nichts Konkretes raus.

PC PLAYER: Denkst Du, daß es einen grundlegenden Unterschied zwischen den japanischen und westlichen Rollenspielen gibt?

RANDY: Als erstes ist da natürlich der Anime-Stil in japanischen Spielen. Aber auch in Sachen Gameplay sind Final-Fantasy-artige Rollenspiele anders, als die aus Europa oder Amerika. Wir bezeichnen es gerne als ein ganz neues Genre, da es so etwas in der Form auf dem PC bis jetzt noch nicht gab. Wir hoffen, dieses Spielprinzip auch auf dem PC etablieren zu können.

PC PLAYER: Allein die durchschnittliche Spielzeit ist enorm. Wo würdest Du sie ungefähr einstufen?

RANDY: Ungefähr 50 Stunden. Aber Du brauchst über 100, wenn Du Dir wirklich alles anschauen willst.

PC PLAYER: Was ist der Rekord?

RANDY: Ich bin mir nicht sicher, irgendwas um die 30 Stunden. Aber das schaffst Du nicht beim ersten Mal.

PC PLAYER: Wie sieht es mit weiteren Projekten aus?

RANDY: Das kommt auf unseren Erfolg mit Final Fantasy 7 an. Dabei geht es uns weniger um die Verkaufszahlen, als um die Qualität, mit der wir es übertragen können. Falls wir gute Arbeit leisten, bekommen wir das OK vom Hauptquartier und können Spiele auch direkt für den PC entwerfen.

PC KOMPLETTSYSTEME

NEU BEI CP

	TOPEDO VALUE 200	TOPEDO BUSINESS 233	TOPEDO BUSINESS II 266
ARTIKEL-NR	PC-004	PC-005	PC-006
FORMFAKTOR	AT	AT	ATX
MAINBOARD	GIGABYTE GA-586TX3	GIGABYTE GA-586TX3	GIGABYTE GA-686LX
CPU	INTEL PENTIUM® MMX™ 200 MHZ	INTEL PENTIUM® MMX™ 233 MHZ	INTEL PENTIUM® II MMX™ 266 MHZ
SPEICHER	16MB SDRAM	32MB SDRAM	64MB SDRAM
GEHÄUSE	MINI TOWER	MINI TOWER	BIG TOWER
FLOPPY	1,44MB TEAC	1,44MB TEAC	1,44MB TEAC
CONTROLLER	E-IDE ON BOARD	E-IDE ON BOARD	E-IDE ON BOARD
I/O-SCHNITTSTELLEN	2 SER. / 1 PAR.	2 SER. / 1 PAR.	2 SER. / 1 PAR.
CD-ROM	16-FACH ATAPI	24-FACH ATAPI	24-FACH ATAPI
FESTPLATTE	2,6 GB E-IDE	3,6 GB E-IDE	4,3 GB E-IDE
GRAFIKKARTE	2MB/3D	4MB ELSA VICTORY 3DX	4MB SGS-THOMSON AGP
TASTATUR	CHERRY	CHERRY	CHERRY
MAUS	MS MAUS	MS MAUS	MS MAUS
DOKUMENTATION	PC-HANDBUCH	PC-HANDBUCH	PC-HANDBUCH
GARANTIE	1 JAHR	1 JAHR	1 JAHR
	1779,-	2149,-	3029,-

PENTIUM IS A REGISTERED TRADEMARK AN MMX IS A TRADEMARK OF INTEL CORPORATION

DIE VON UNS ANGEBOTENEN TOPEDO-KOMPLETTSYSTEME WERDEN NUR IN DER BESCHRIEBENEN KONFIGURATION GELIEFERT. ES KÖNNEN KEINE ÄNDERUNGEN BEI DER BESTELLUNG DER HARDWARE VORGENOMMEN WERDEN.

PC SOFTWARE



D-INFO 97
ADRESS- UND TELEFONAUSKUNFT DEUTSCHLAND
CD-ROM

29,90

KLICKTEL 98
ADRESS- UND TELEFONAUSKUNFT DEUTSCHLAND
CD-ROM

34,90



WISO
SPARBUCH 97/98
STEUERSPARPROGRAMM

79,-





	VOLLVERSION	UPDATE
MICROSOFT HOME ESSENTIALS		229,-
MICROSOFT WORD 97	649,-	199,-
MICROSOFT EXCEL 97	649,-	229,-
MICROSOFT ACCESS 97	649,-	229,-
MICROSOFT POWERPOINT 97	649,-	229,-
MICROSOFT OFFICE 97	949,-	449,-
MICROSOFT OFFICE PROFESSIONAL 97	1129,-	599,-
MICROSOFT WINDOWS 95	379,-	199,-
MICROSOFT WINDOWS NT 4.0 SERVER/5 CLIENTS	1449,-	849,-
MICROSOFT WINDOWS NT 4.0 SERVER/10 CLIENTS	1999,-	1399,-
MICROSOFT WINDOWS NT 4.0 WORKSTATION	649,-	329,-

AT GEHÄUSE

MODELL		PREIS	ARTIKEL-NR
767-A	BIG TOWER	109,-	GEH-006
767-C	MIDI TOWER	99,-	GEH-007
767-D	MINI TOWER	69,-	GEH-008
A5561	BIG TOWER	179,-	GEH-011
A6601	MIDI TOWER	149,-	GEH-012

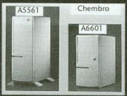
OHNE ABBILDUNG

CI 9206	BIG TOWER	179,-	GEH-043
CI 6406	MIDI TOWE	149,-	GEH-045



MODELLE SERIE 2 UND 7
ÖFFEN OHNE SCHRAUBEN

			ARTIKEL-NR
EN-6682	MIDI TOWER	149,-	GEH-031
EN-6573	MINI TOWER	139,-	GEH-032



MODELLE FILE SERVER

EYE-910	1 X 250/300 WATT	299,-	GEH-016
EYE-910R	2 X 300 WATT	799,-	GEH-017







EXT. SCSI GEHÄUSE

FLEXI CASE 3,5	GEH-018	79,-
FLEXI CASE 5,25	GEH-019	79,-
FLEXI CASE CD	GEH-020	75,-
2ER TOWER	GEH-021	119,-
4ER TOWER	GEH-022	169,-
8ER TOWER	GEH-023	229,-

FLEXI CASE



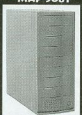
MAP-5021



MAP-5041



MAP-5081



ATX GEHÄUSE

			ARTIKEL-NR
ATX NETZTEIL		99,-	ZUB-062
CS889AX	BIG TOWER	199,-	GEH-051
CS889HX	MIDI TOWER	179,-	GEH-050
CS889GX	MINI TOWER	159,-	GEH-049



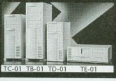


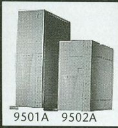






MODELL ATX		PREIS	ARTIKEL-NR
A5711	BIG TOWER	219,-	GEH-004
A6711	MIDI TOWER	99,-	GEH-005
CI 9106	BIG TOWER	199,-	GEH-042
CI 6306	MIDI TOWER	179,-	GEH-044
CS139A	BIG TOWER	209,-	GEH-026
CS133A	MIDI TOWER	199,-	GEH-027
TB-01W	BIG TOWER	229,-	GEH-001
TC-01W	MIDI TOWER	199,-	GEH-002
TD-01W	MINI TOWER	185,-	GEH-003
TE-01W	DESK TOP	199,-	GEH-028
9501A	BIG TOWER	199,-	GEH-037
9502A	MIDI TOWER	179,-	GEH-038





MODELLE ATX OHNE ABB.

EYE-910 SERVER TOWER	399,-	GEH-048

Schauen Sie doch einfach mal auf die nächste Seite!

AT/EIDE FESTPLATTEN

	MB	MS/CACHE/UPM	PREIS
IBM			
DHEA 34330	4330	8/128/5400	479,-
DHEA 36480	6480	8/128/5400	525,-
DHEA 38451	8450	8/128/5400	709,-
SEAGATE			
ST32122A	2120	12/128/4500	285,-
ST33232A	3230	12/128/4500	349,-
ST36451 A	6450	10/128/5400	539,-
QUANTUM			
PIONEER	2111	12/64/4500	289,-
FIREBALL ST	2151	10/128/5400	309,-
FIREBALL ST	3228	10/128/5400	349,-
FIREBALL ST	4310	10/128/5400	399,-
FIREBALL ST	6448	10/128/5400	539,-
FIREBALL SE	2151	9/128/5400	315,-
FIREBALL SE	3228	9/128/5400	355,-
FIREBALL SE	4310	9/128/5400	409,-
FIREBALL SE	6448	9/128/5400	555,-
FIREBALL SE	8148	9/128/5400	739,-
BIGFOOT CY 5,25	4/6GB	15/128/4000	339,-/449,-
BIGFOOT TX 5,25	4/6GB	15/128/4000	375,-/499,-
BIGFOOT TX 5,25	8/12GB	15/128/4000	649,-/A.A.
MAXTOR			
DIAMMOND MAX	5120	10/256/5400	479,-
DIAMMOND MAX	7120	10/256/5400	619,-
DIAMMOND MAX	8400	10/256/5400	725,-
WESTERN DIGITAL			
AC12100	2000	11/256/5200	315,-
AC22500	2500	11/256/5200	335,-
AC23200	3200	11/256/5200	375,-
AC34300	4300	11/256/5400	469,-
AC35100	5100	11/256/5400	509,-
AC36400	6400	10/256/5400	569,-
FUJITSU			
MPA 3026	2620	11/128/5400	339,-
MPA 3032	3200	11/128/5400	379,-
MPA 3043	4370	11/128/5400	445,-
MPA 3052	5250	11/128/5400	A.A.

(ULTRA) SCSI/WIDE FESTPLATTEN

	MB	MS/CACHE/UPM	PREIS SCSI	PREIS WIDE
IBM				
DCAS 32160	2160	8/512/5400	345,-	355,-
DCAS 34330	4330	8/512/5400	499,-	525,-
DCHS 34550	4550	8/512/7200	909,-	939,-
DCHS 39100	9100	8/512/7200	1369,-	1415,-
DDRS	4550	7/512/7200	939,-	949,-
DDRS	9100	7/512/7200	1459,-	1479,-
DGHS	9100	7/512/7200	1799,-	1825,-
DGVS	9100	7/1024/10000		1949,-
SEAGATE				
34572N BAR.4XL	4550	8/512/7200	1035,-	1089,-
19171N BAR.9	9100	8/512/7200	1479,-	1519,-
34501N CHEETAH	4550	8/512/10000	1185,-	1249,-
19101N CHEETAH	9100	8/512/10000	1999,-	2049,-
QUANTUM				
FIREB. ST/SE	2151	10/128/5400	409,-/409,-	
FIREB. ST/SE	3228	10/128/5400	455,-/489,-	
FIREB. ST/SE	4310	10/128/5400	545,-/559,-	
FIREB. ST/SE	6448	10/128/5400	695,-/719,-	
FIREB. SE	8400	10/128/5400	919,-	
VIKING	4360	9/512/7200	695,-	695,-
ATLAS II XP32150	2150	8/512/7200		429,-
ATLAS II XP34550	4550	8/512/7200	1049,-	1049,-
ATLAS II XP39100	9100	8/512/7200	1499,-	1499,-

FESTPLATTENZUBEHÖR




SICHERHEITSKÜHLER FÜR HD		35,-
PAPST SICHERHEITSKÜHLER FÜR HD		59,-
5,25 EINBAUKÜHLER		39,-
EINBAUKIT FESTPLATTE IN 5,25 SCHACHT		6,90
EINBAUSCHRAUBEN FÜR FESTPLATTEN		2,-
Y-STROMVERTEILER		5,-
WECHSELRAHMEN IDE		29,-
WECHSELRAHMEN SCSI		29,-
WECHSELRAHMEN SCSI INCL. KÜHLER		39,-
FLACHBANDKABEL IDE/CD-ROM		7,90
FLACHBANDKABEL SCSI	5ER	14,90
FLACHBANDKABEL SCSI	8ER	19,90



CD-RECORDER

				BULK	KIT
PHILIPS	CDD2600	2/6-FACH	SCSI	549,-	
SONY	CSP-928E	2/6-FACH	ATAPI	525,-	
MITSUMI	CR-2600	2/6-FACH	ATAPI	535,-	
YAMAHA	CDR400T	4/6-FACH	SCSI	719,-	799,-
YAMAHA	CDR400C	4/6-FACH	SCSI	719,-	799,-
YAMAHA	CDR401T	4/6-FACH	ATAPI	719,-	789,-
TEAC	CD-R55S	4/12-FACH	SCSI	755,-	829,-
PLEXTOR	PX-R412	4/12-FACH	SCSI		ANFRAGEN

RW-RECORDER

BESCHREIBT CD U. RW-ROHLINGE - RW-ROHLINGE SIND BIS ZU 1000 MAL WIERDERBESCHREIBBAR

				BULK	KIT
PHILIPS	CDD3610	2/2/6-FACH	ATAPI	645,-	699,-
PHILIPS	CDD3600	2/2/6-FACH	ATAPI	729,-	
YAMAHA	CDR-W4001	2/4/4-FACH	ATAPI		809,-
YAMAHA	CDR-W2260	2/4/4-FACH	SCSI		635,-
YAMAHA	CDR-W4260	2/4/4-FACH	SCSI		839,-
RICOH	MP 6200S	2/2/6-FACH	SCSI	A.A.	699,-
RICOH	MP 6200A	2/2/6-FACH	ATAPI		699,-

DVD-LAUFWERKE

TOSHIBA	SD-M1102	BIS 17GB ATAPI	415,-
CREATIVE LABS		BIS 17GB ATAPI	ANFRAGEN

SOFTWARE FÜR RECORDER *

EASY CD PRO 2.X	WIN95/NT	35,-
WINONCD TOGO 4.0	WIN95/NT	35,-
EASY CD CREATOR	WIN95/NT	ANFRAGEN
WINONCD 3.5 VOLLVERSION	WIN95/NT INCL. LABLER-KIT	159,-
GEAR MULTI MEDIA 4.X	WIN/WIN95/NT	59,-
GEAR MULTI MEDIA 4.X RW	WIN95/NT	55,-

ZUBEHÖR FÜR RECORDER

CD-LABLER-KIT	INCL. LABELS U. SOFTWARE FÜR MAC U. PC	AB 49,-
CD-LABELS	50 STCK. WEISS	19,90
CD-LABELS	50 STCK. TRANSPARENT	24,90
CD-LABELS	50 STCK. VERSCH. FARBEN	JE 24,90
CD-FILZSTIFT	ZUM ROHLING BESCHRIFTEN	5,-
BOEDER CLEANING SET FÜR CD-RECORDER		19,95
CD-STÄNDER	VERSCIEDENE MODELLE	AB 9,90

CD / RW - ROHLINGE IN JEWEL BOX

		EINZELPREIS BEI 10STCK.	50STCK.	100STCK.
CD UNLABEL/KAO	640MB/74MIN	2,59	2,45	2,29
CD FUJI/PHILIPS	640MB/74MIN	3,49	3,29	2,99
CD VERBATIM SILBER	640MB/74MIN	3,49	3,29	2,99
CD KODAK	640MB/74MIN	3,49	3,29	2,99
CD TRAXDATA	640MB/74MIN	3,49	3,29	2,99
RW PHILIPS/RICOH	640MB/74MIN	STCK.32,-		

BACKUP LAUFWERKE

IOMEGA/SYQUEST/NOMAI/LS-120

LS-120 IDE	120MB	AB 199,-
MEDIUM LS	120MB	26,-
ZIP DRIVE PARALLEL/SCSI (INT./EXT.)	100MB	AB 209,-
ZIP DRIVE 100+ PAR/SCSI (INT./EXT.)	100MB	359,-
MEDIUM ZIP	100MB	23,-
JAZ DRIVE SCSI INTERN/EXTERN	1GB	575,-/729,-
JAZ DRIVE SCSI INTERN/EXTERN	2GB	1029,-/1199,-
MEDIUM JAZ	1GB/2GB	159,-/275,-
IOMEGA DITTO INTERN	2GB	215,-
IOMEGA DITTO PARALLEL	2GB	309,-
NOMAI 750 SCSI INT.	750MB	289,-
MEDIUM NOMAI	750MB	79,-

NETZWERK

NE2000 KOMPATIBEL ISA	39,-	NETZWERKKABEL BNC 2M	8,90
NE2000 KOMPATIBEL PCI	49,-	NETZWERKKABEL BNC 5M	11,90
NE2000 KOMP. COMBO ISA	49,-	NETZWERKKABEL BNC10M	15,90
NE2000 KOMP. 100MBIT PCI	79,-	NETZWERKKABEL UTP 2M	14,90
3COM 3C509 COMBO /TPC ISA	129,-	NETZWERKKABEL UTP 3M	17,90
3COM 3C900 COMBO/TP PCI	165,-	NETZWERKKABEL UTP 5M	19,90
3COM 3C905 100MBIT PCI	125,-	BNC TERM / T-STÜCK	3,90
3COM 3C589 PCMCIA	295,-	USV 250VA BACK-UPS	199,-
NETZWERKHUBS	ANFRAGEN	USV 500VA BACK-UPS	329,-

ATAPI CD-ROM

LITE ON	20-FACH	115,-
LITE ON	24-FACH	119,-
TEAC	24-FACH	135,-
MITSUMI	24-FACH	125,-
TOSHIBA	24-FACH	139,-
PIONEER 511A	24-FACH	139,-
PIONEER 501S	24-FACH	149,-
LITE ON	32-FACH	159,-
TOSHIBA	32-FACH	175,-
TEAC	32-FACH	185,-
MITSUMI	32-FACH	159,-
AUDIOKABEL CDR AN SOUNDKARTE		9,90
ATAPI CD-ROM CONTROLLER		29,90
BOEDER CLEANING-DISC FÜR CD-ROMDRIVES		19,95

SCSI CD-ROM

TOSHIBA 5701B	12-FACH	195,-
TOSHIBA 3801B	14-FACH	249,-
TEAC CD 516S	16-FACH	205,-
PLEXTOR PX20TSI	12/20-FACH	265,-
PIONEER DR533	24-FACH	199,-
PION. DRU503S	24-FACH	215,-
CYBERDRIVE 24XS	24-FACH	179,-
TOSHIBA 6201B	32-FACH	245,-
PLEXTOR ULTRAPLEX TSI	32-FACH	339,-
PLEXTOR ULTRAPLEX CSI	32-FACH	409,-
CD CADDY	STÜCK	6,90

CD-WECHSLER

NAKAMICHI	ATAPI	16-FACH/5W	295,-
NAKAMICHI	SCSI	16-FACH/5W	379,-
TEAC CD68E	ATAPI	8-FACH/6W	205,-

SCSI CONTROLLER

		KIT	BULK
ADAPTEC 358	PARALLEL	239,-	
ADAPTEC 1450	PCMCIA	215,-	
ADAPTEC 1460	PCMCIA	325,-	
ADAPTEC 2940 AU ULTRA	PCI	445,-	295,-
ADAPTEC 2940 ULTRA WIDE	PCI	525,-	375,-
ASUS AS-300 INCL. SB16	PCI	389,-	
ASUS SC-875 UW	PCI	229,-	
ASUS SC-200	PCI	139,-	
DAWI DC-2974	PCI	129,-	119,-
DAWI DC-2975U	PCI	195,-	
BUS LOGIC 20810	PCI	89,-	
BUS LOGIC KT-930	PCI	229,-	
BUS LOGIC KT-950 UW	PCI	285,-	
SYMB. LOGIC 20810/8150	PCI	79,-/165,-	
SYMB. LOGIC 8600U/8750U	PCI	139,-/209,-	

MODEMS/ISDN

DIAMOND SUPRAEXPRESS	56.000	EXTERN	259,-
ELSA ML TQV	33.600	EXTERN	225,-
ELSA ML 56K	56.000	EXTERN	299,-
ELSA QUICKSTEP 1000	ISDN	INTERN	119,-
ELSA ML TL V.34	ISDN	EXTERN	609,-
ELSA MICRO CARD	ISDN	INTERN	ANFRAGEN
USR SPORT.	33.600	EXTERN	249,-
USR SPORT.	56.000	EXTERN	249,-
USR SPORT.MESSAGE PLUS	56.000	EXTERN	319,-
USR COURIER V.34	ISDN	EXTERN	499,-
USR SPORTSTER TA	ISDN	INT/EXT	ANFRAGEN
CREATIX SG2834TV	33.600	EXTERN	199,-
ZYXEL 2864 ID	ISDN	EXTERN	815,-
AVM FRITZ CARD 32	ISDN	INTERN	145,-
TELES S0 CARD	ISDN	INTERN	115,-
2MB SPEICHERERW. FÜR ZYXEL 2864			69,-
GUILLEMOT FAX MEMORY		EXTERN	185,-

FAXE EMPFANGEN, ABRUFEN ODER WEITERLEITEN OHNE PC MIT JEDEM EXTERNEN MODEM !

MAINBOARDS PENTIUM 512KB CACHE

ASUS				
SP97/SP97-V	4 X PCI / 3 X ISA	SIS5598	BABY-AT	169,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA	430HX	BABY-AT	285,-
XP55T2P4	4 X PCI / 4 X ISA	430HX	ATX	285,-
P55T2P4S 2940UW*	4 X PCI / 3 X ISA	430HX	BABY-AT	465,-
TXP4 / TXP4-X	4 X PCI / 3 X ISA	430TX	AT/ATX	AB 239,-
TX97 / TX97-E	4 X PCI / 3 X ISA	430TX	BABY AT	AB 289,-
TX97-X / TX-XE	4 X PCI / 4 X ISA	430TX	AT/ATX	AB 299,-
CHAINTECH				
M5 SIM	4 X PCI / 4 X ISA	SIS	BABY-AT	169,-
5VLM	4 X PCI / 3 X ISA	430VX	BABY-AT	225,-
5TDM	4 X PCI / 3 X ISA	430TX	BABY-AT	205,-
5TTM	4 X PCI / 4 X ISA	430TX	ATX	209,-
GIGABYTE				
GA-586S2	4 X PCI / 3 X ISA	SIS	BABY-AT	165,-
GA-586HX2	4 X PCI / 4 X ISA	430HX	BABY-AT	ANFRAGEN
GA-586DX* DUAL	4 X PCI / 4 X ISA	430HX	ATX	AB 455,-
GA-586TX	4 X PCI / 3 X ISA	430TX	BABY-AT	215,-
GA-586ATX	4 X PCI / 3 X ISA	430TX	ATX	225,-
IWILL				
P55TV/TU 2940U*	3 X PCI / 5 X ISA	430VX	BABY-AT	ANFRAGEN
P55XUW 2940UW*	4 X PCI / 4 X ISA	430TX	ATX	515,-
P55XB2	5 X PCI / 3 X ISA	430TX	BABY-AT	249,-
TYAN				
TOMCAT IV SINGLE	4 X PCI / 5 X ISA	430HX	BABY-AT	ANFRAGEN
TOMCAT IV DUAL	4 X PCI / 5 X ISA	430HX	BABY-AT	ANFRAGEN
TURBO AT-2 SINGLE	4 X PCI / 4 X ISA	430TX	BABY-AT	255,-
TURBO ATX-2 SINGLE	4 X PCI / 4 X ISA	430TX	ATX	265,-
ABIT				
AB-TX5	4 X PCI / 4 X ISA	430HX	BABY-AT	239,-
AB-PX5	4 X PCI / 4 X ISA	430TX	BABY-AT	225,-

MAINBOARDS PENTIUM PRO

ASUS				
P6NP5	5 X PCI / 3 X ISA	440FX	BABY-AT	ANFRAGEN
XP6NP5	5 X PCI / 3 X ISA	440FX	ATX	ANFRAGEN
TYAN				
TITAN PRO DUAL	5 X PCI / 3 X ISA	440FX	BABY-AT	399,-
TITAN PRO DUAL	5 X PCI / 3 X ISA	440FX	ATX	399,-

MAINBOARDS PENTIUM II

ASUS				
KN97-X	5 X PCI / 3 X ISA	440FX	ATX	349,-
P2L97	1 X AGP / 5 X PCI / 2 X ISA	440LX	ATX	355,-
P2L97-S	1 X AGP / 4 X PCI / 2 X ISA	440LX	ATX	499,-
P2L97-DS				869,-
GIGABYTE				
GA-686LX	4 X PCI / 3 X ISA	430LX	ATX	309,-
GA-686BLX	4 X PCI / 2 X ISA	430LX	AT	299,-
GA-686DLX DUAL	4 X PCI / 3 X ISA	430LX	ATX	559,-
TYAN				
TAHOE S1680 SINGLE	4 X PCI / 4 X ISA	440FX	BABY-AT	549,-
TITAN TIGER SINGLE		440LX	ATX	425,-
TITAN TIGER DUAL		440LX	ATX	635,-
THUNDER* DUAL		440LX	ATX	889,-
MSI				
MS-6111		440LX	ATX	319,-
MS-6114 DUAL		440LX	ATX	419,-
CHAINTECH				
M6LTM		440LX	ATX	325,-
M6FTS*		440LX	ATX	489,-

486 PCI MAINBOARD BABY-AT 256KB 159,-

* DIESE MAINBOARDS HABEN EINEN ADAPTEC 2940U BZW UW SCSI CONTROLLER ON BOARD

ZUBEHÖR

USB/MIR ANSCHLUSS FÜR ASUS TX97 / TX97E MAINBOARDS	39,-	FLOPPY 3,5" / 1,44MB SONY	39,-
PS/2 MAUSANSCHLUSS FÜR ASUS ODER CHAINTECH	29,-	FLOPPY 3,5" / 1,44MB MITSUMI	39,-
UPGRADE MODUL AUF 512KB PBURST CACHE ASUS,CHAINTECH,TYAN	35,-	FLOPPY 3,5" / 1,44MB TEAC	45,-
TAG RAM FÜR ASUS, CHAINTECH, GIGABYTE ODER TYAN	35,-	DISKETTEN 3,5" / 1,44MB FORMATIERT	4,90
EINBAUKIT FÜR ALLE MAINBOARDS (SCHRAUBEN UND ABSTANDSHALTER)	5,90	DISKETTEN 3,5" / 1,44MB FORM. FUJI	6,50

CPUs - TAGESPREISE ANFRAGEN -

AMD	80486DX5 5x86-P75	133 MHZ	99,-
486ER CPU ADAPTER 5V AUF 3V			59,-
AMD	K6	166 MHZ	199,-
AMD	K6	200 MHZ	209,-
AMD	K6	233 MHZ	329,-
AMD	K6	266 MHZ	A.A.
IBM	MX PR166+	133 MHZ	149,-
IBM	MX PR200+	150 MHZ	209,-
CYRIX	MX PR233+	150 MHZ	439,-
INTEL	PENTIUM® MMX™	166 MHZ	209,-
INTEL	PENTIUM® MMX™	200 MHZ	275,-
INTEL	PENTIUM® MMX™	233 MHZ	419,-
INTEL	PENTIUM® II MMX™	233 MHZ	569,-
INTEL	PENTIUM® II MMX™	266 MHZ	799,-
INTEL	PENTIUM® II MMX™	300 MHZ	1129,-
INTEL	PENTIUM® II MMX™	333 MHZ	1529,-
INTEL	PENTIUM® PRO	200 MHZ	A.A.
INTEL	PENTIUM® PRO 512KB	200 MHZ	A.A.
WÄRMELEITPASTE	1G/5G TUBE		3,90/8,90

SIMM / DIMM - MODULE - TAGESPREISE ANFRAGEN -

TYP	KAPAZITÄT	FP	EDO	PARITY
SIMM 30PIN	4MB	35,-		
SIMM PS/2	4MB,60NS	25,-	19,-	
SIMM PS/2	8MB,60NS	39,-	35,-	99,-
SIMM PS/2	16MB,60NS	55,-	49,-	129,-
SIMM PS/2	32MB,60NS	109,-	95,-	179,-
SIMM PS/2	64MB,60NS	399,-	399,-	ANFRAGEN
DIMM 10/12NS	16MB/32MB		69,-/109,-	
DIMM 10/12NS	64MB(32*IC)/64MB(8*IC)		369,-/399,-	
DIMM 10/12NS	128MB		909,-	

WIR SIND AUTORISIERTER INTEL PROZESSOR INTEGRATOR

PENTIUM® PROZESSOR

IN THE BOX MIT LÜFTER UND ECHTHEITSZERTIFIKAT

GRAFIKKARTEN

HERSTELLER/TYP	PROZESSOR	RAM	MB	PREIS
NUMBER NINE REVO. 3D	TICKET TO RIDE	W	4	429,-
HERCULES DYNAMITE 128V	ET6000	EDO	4	189,-
HERCULES TERMINATOR 3D	S3-VIRGE DX	EDO	4	155,-
HERCULES TERMINATOR 3D/GL	PERMEDIA 2	SG	4	339,-
HERCULES THRILLER 3D	VERITE 2200	SG	4	319,-
ORCHID RIGHTEOUS 3D	3DFX-VOODOO	EDO	4	325,-
MIRO HIGHSCORE 3D	3DFX-VOODOO	EDO	4	349,-
STB VELOCITY 128 3D	NVIDIA RIVA 128	SG	4	A.A.
CREATIVE LABS G.BLASTER EXT	PERMEDIA 2	SG	8	A.A.
ELSA WINNER 2000 AVI 3D	S3-VIRGE VX	V	4	259,-
ELSA WINNER 2000 OFFICE	PERMEDIA 2	SG	4	299,-
ELSA VICTORY 3DX	S3-VIRGE	EDO	4	189,-
ELSA VICTORY ERAZOR	NVIDIA RIVA 128	SG	4	319,-
DIAM MONSTER 3D	3DFX-VOODOO	EDO	4	AB 299,-
ATI XPERT@WORK	RAGE PRO	SG	4	249,-
ATI XPERT@PLAY	RAGE PRO	SG	4	279,-
DIAMOND VIPER V330	NVIDIA 3	SG	4	325,-
DIAMOND STEALTH II S220	V2100	SG	4	189,-
GUILLEM. MAXI GAMER 3DFX	3DFX-VOODOO	EDO	4	279,-
MATROX MILLENIUM II 220/250	MGA-2164	W	4	AB 329,-
MATROX MYSTIQUE 220	MGA-1164	SG	4	239,-
MATROX M3D			4	199,-
ASUS A.G.P. 3DEXPLORER 3000	STG RIVA	SG	4	279,-
HERCULES TERMINATOR 3D/GL	PERMEDIA 2	SG	8	439,-
HERCULES STRINGRAY 128	4MB INKL. 4MB VODOO			439,-
DIAM FIRE GL 1000 PRO	PERMEDIA 2	SG	8	365,-
DIAM FIRE GL 1000 PRO A.G.P.	PERMEDIA 2	SG	8	399,-
MATROX MILLENIUM II 250	MGA-2164	W	8	469,-

VIDEOKARTEN PCI

HAUPPAUGE PRIMIO TV KARTE	169,-
HAUPPAUGE TV KARTE MIT VIDEO -TEXT DECODER	225,-
HAUPPAUGE RADIO TV KARTE MIT RADIO U. VT	259,-
HAUPPAUGE CINEMA PRO MIT VT/VHS- U. S-VHS-INPUT	579,-
FAST AV MASTER VIDEOSCHNITTBOARD	1169,-
MIRO VIDEO DC30 /PLUS	1099,-/1879,-
MATROX RAINBOW RUNNER STUDIO	299,-

MONITORE

KEIN VERSAND - NUR IN UNSEREM LADENGESCHÄFT!

BELINEA/YAKUMO		38CM/15	429,-/399,-
YAKUMO	70KHZ/86KHZ	43CM/17	819,-/979,-
EIZO	F56 TCO95	43CM/17	1455,-
EIZO	T57S TCO95	43CM/17	1799,-
EIZO	F77/F78 TCO95	53CM/21	3099,-/4199,-
DIAMOND		38CM/15	405,-
DIAMOND		43CM/17	749,-
SAMSUNG	500P	38CM/15	559,-
SAMSUNG	700P	43CM/17	1349,-
SONY	CPD 200GS/PS	43CM/17	1299,-/1589,-
IIYAMA	8617T/9017T	43CM/17	1119,-/1229,-

SOUNDKARTEN

SB16 KOMPATIBEL PNP	35,-
CREATIVE SB 16 PNP	85,-
CREATIVE SB AWE64 VALUE	149,-
CREATIVE SB AWE64 PNP	199,-
CREATIVE SB AWE64 PNP GOLD	309,-
TERRATEC AUDIOSYSTEM EWS 64XL	769,-
GUILLEMOT MAXI SOUND 16 PNP	99,-
GGUILLEMOT MAXI SOUND 64 DYNAMIC 3D PNP	239,-
GUILLEMOT MAXI SOUND 64 HOMESTUDIO 2 PNP	349,-
GUILLEMOT MAXI SOUND 64 HOMESTUDIO PRO PNP	509,-
DIAMOND 3D MONSTER SOUND	349,-

LAUTSPRECHER

60 WATT AKTIV BOXEN	30,-
80 WATT AKTIV BOXEN	40,-
100 WATT AKTIV BOXEN	45,-
120 WATT AKTIV BOXEN	49,-
160 WATT AKTIV BOXEN	55,-
240 WATT AKTIV BOXEN	65,-
SUBWOOFER SYSTEM	150,-
SOUNDSYSTEM F. EIZO MONITORE	179,-
KOPFH. MIT MIKROFON	12,95
MIKROFON F. SOUNDK.	AB19,-

DRUCKER

EPSON STYLUS COLOR 300	TINTE	275,-
EPSON STYLUS COLOR 400	TINTE	359,-
EPSON STYLUS COLOR 600	TINTE	455,-
EPSON STYLUS COLOR 800	TINTE	699,-
EPSON STYLUS COLOR 1520 DIN A3	TINTE	1479,-
EPSON STYLUS COLOR 3000 DIN A2	TINTE	3369,-
EPSON STYLUS PHOTO	TINTE	709,-
MINOLTA PAGE PRO 6/6EX	LASER	649,-/849,-
MINOLTA PAGE PRO 12	LASER	1549,-
MINOLTA PAGE PRO COLOR	LASER	5499,-
HP DESKJET 670 COLOR	TINTE	365,-
HP DESKJET 690 COLOR +	TINTE	439,-
HP DESKJET 890 COLOR	TINTE	799,-
HP LASERJET 6L	LASER	749,-
HP LASERJET 6P	LASER	1429,-
HP LASERJET 6MP	LASER	1789,-
HP OFFICEJET 500	TINTE	799,-
HP OFFICEJET 590	TINTE	899,-
HP OFFICEJET PRO 1150 COLOR	TINTE	1499,-
CANON BJC 80	TINTE	455,-
CANON BJC 250	TINTE	285,-
CANON BJC 620	TINTE	519,-
CANON BJC 4650 DIN A3	TINTE	709,-
CANON BJC 5500 DIN A2	TINTE	1399,-
DRUCKERANSCHLUSSKABEL 2M		7,90
DRUCKERANSCHLUSSKABEL 3M BIDI		15,90
T-SHIRT TRANSFERS FÜR INKJET-DRUCKER		39,90

DIGITAL CAMERA

FUJI	DX-5/DS-7	549,-/749,-
KODAK	DC-120/DC-210	1369,-/1629,-
EPSON	PHOTO PC 500	815,-
OLYMPUS	CAMEDIA C-820L	1399,-
OLYMPUS	CAMEDIA C-1400L	2279,-

CP GmbH

Anschrift: CP GmbH, Kirschberg 25-27, 64347 Griesheim

Megastore: Kirschberg 27, 64347 Griesheim, A5 Darmstädter-Kreuz, Ausfahrt DA-Griesheim

CP™ GmbH

Öffnungszeiten

Montag - Freitag 10.00 - 20.00 Uhr
Samstag 10.00 - 16.00 Uhr

www: computer-profis.de

Telefonische - Bestellannahme

Telefon: 0 61 55 - 60 06 06

Montag - Freitag 10.00 - 21.00 Samstag 10.00 - 16.00

Fax: 0 61 55 - 60 06 16

Faxpolling 60 06 15

Hotline: Tel 0 61 55 - 60 06 35

Montag - Freitag 14.00 - 18.00 Uhr

Nur Reklamation - keine Bestellannahme

Unsere Produkte und Preise sind brandaktuell. Terminschwierigkeiten unserer Lieferanten oder kurzfristige Preisschwankungen können aber auch wir nicht verhindern. Einige Produkte könnten daher nicht sofort lieferbar sein. Niedrigere Preise geben wir selbstverständlich an Sie weiter. Bitte erfragen Sie unsere Tagespreise und Lieferbedingungen. Geben Sie bei Ihrer Bestellung unsere Artikel-Nr. an.

WIR KALKULIEREN DAMIT SIE SPAREN
TAGESPREISE ANFRAGEN!

JOYSTICKS

GRAVIS	PC GAMEPAD PRO / ANALOG PRO JOYS	55,-/45,-
GRAVIS	BLACKHAWK / FIREBIRD	55,-/115,-
TM	GRAND PRIX 1 RACING WHEEL	154,-
TM	FORMULA T2 WHEEL INCL. PEDALS	219,-
GENIUS	FLIGHT 2000 F-20 INCL. SPIEL	59,-
LOGITECH	WINGMAN EXTREME DIGITAL	99,-
MICROSOFT	SIDEWINDER 3D PRO	99,-
MICROSOFT	SIDEWINDER FORCE FEED BACK	259,-

SCANNER

HP	SCANJET 5P	FLACHBETT	24BIT,300*300DPI	499,-
HP	SCANJET 6100	FLACHBETT	600*1200DPI	1299,-
MUSTEK	SCANEXPRESS 6000P	FLACHBETT	24BIT,300*600DPI	185,-
MUSTEK	SCANEXPRESS 12000P	FLACHBETT	30BIT,600*1200DPI	259,-
MUSTEK	SCANEXPR 12000SP	FLACHBETT	30BIT,600*1200DPI	339,-
MUSTEK	PARAGON 1200SP	FLACHBETT	30BIT,600*1200DPI	409,-
DIAAUFSATZ		FÜR PARAGON		299,-
UMAX	ASTRA 610S/P	FLACHBETT	24BIT,300*600DPI	269,-/209,-
UMAX	ASTRA 1200S	FLACHBETT	24BIT,600*1200DPI	399,-
UMAX	ASTRA 1210P	FLACHBETT	24BIT,600*1200DPI	365,-
MICROTEK	SCANMAKER E3	FLACHBETT	24BIT,300*600DPI	349,-
MICROTEK	SCANMAKER E6	FLACHBETT	30BIT,600*1200DPI	535,-
MICROTEK	330/630	FLACHBETT		339,-/535,-

TASTATUREN

EAST WIN95 DIN/PS2	25,-/29,-
CHICONY WIN95	29,-
CHICONY KB 7906	ANFRAGEN
ERGO FUMDA MCK-701W	39,-
ERGO FUMDA EKB-104/MJ MIT TRACKPOINT	79,-/99,-
CHERRY G83-6105	39,-
CHERRY G81-3000	69,-
CHERRY G80-5000	159,-
KEYTRONIC DIN ODER PS/2	JE 99,-
MICROSOFT NATURAL KEYBOARD ORIGINAL	149,-
INFRAROT MINI KEYBOARD	99,-

PC-MÄUSE

YAKUMO 3-TASTEN	10,-
YAKUMO ERGO	15,-
LOGITECH	20,-
LOGITECH SERIELL	35,-
LOGITECH PS/2 2-TASTEN	25,-
LOGITECH PS/2 3-TASTEN	45,-
LOGITECH MOUSEMAN 96 CORDLESS	99,-
LOGITECH PILOT TRACKBALL	129,-
GENIUS EASY SERIELL	20,-
GENIUS MYMOUSE	30,-
GENIUS NET MOUSE	35,-
GENIUS EASY SCROLL	60,-
GENIUS D-MOUSE SERIELL	30,-
GENIUS D-MOUSE PS/2	30,-
GENIUS EASY TRACKBALL	45,-
MAUSPAD VERSCHIEDENE FARBEN	5,-

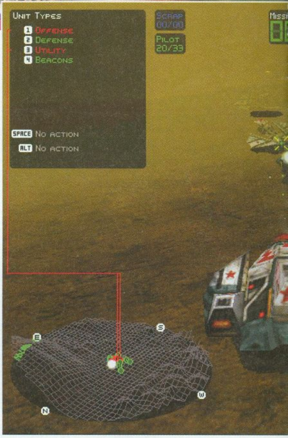
HIGHLIGHTS

1. GUILLEMOT MAXI GAMER 3DFX GRAFIKKARTE **279,-**
2. RICOH MP6200S RW-RECORDER **719,-**
3. CD-ROM 32-FACH LITE ONEIDE **159,-**
4. MICROSOFT SIDEWINDER 3D PRO JOYSTICK **99,-**
5. GRAFIKKARTE DIAMOND STEALTH II **189,-**
6. FESTPLATTE QUANTUM 2,1GB EIDE **289,-**

ANGEBOT FREIBLEIBEND - PREISÄNDERUNGEN, LIEFERTERMINE UND DRUCKFEHLER BEHALTEN WIR UNS VOR - LIEFERUNG SOLANGE VORRAT REICHT.

MB

AUFRUHR IN DER ECHTZEIT-ZONE



Hier ist gut der neue 3Dfx-Support zu erkennen.

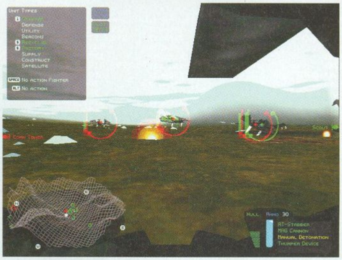
Historisch klangvoller Name, brisante Genre-Mischung, explosive Technik: Activisions Action-Strategie-Mix »Battlezone« nähert sich der Veröffentlichung. Wir rückten den Programmierern in Kalifornien auf die Pelle, um das ambitionierte Projekt anzuspielen.

Aktuell

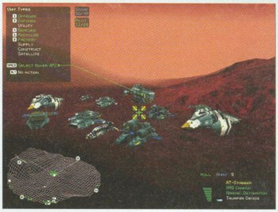
Eigentlich sollten es die Deutschen im Zweiten Weltkrieg sein: Bösewichte, gegen welche die amerikanische Regierung in einem actionreichen Strategiespektakel alle Muskeln der Technik spielen lassen darf. Doch im Hinblick auf problematische Indizierungsgesetze und den großen Softwaremarkt im fernen Europa kramten die Activision-Programmierer etwas tiefer in der Feindbildwühlkiste. Ans Tageslicht beförderten sie eine bewährte Alternative. So handelt »Battlezone« nunmehr vom Rennen der beiden Supermächte USA und UdSSR um das außerirdische Metall »Scrap«. Fand doch in den 60er Jahren, während des Höhepunkts des kalten Krieges, ein erbitterter Kampf in den Tiefen des Alls statt. Davon haben Sie in Ihrem Geschichtsbuch nichts gelesen? Kein Wunder. Im Vertuschen von solch schwerwiegenden Geheimnissen sind Regierungen, die ansonsten noch nicht einmal ihre eigene Inkompetenz verbergen können, bekanntlich Meister.

Kalter Krieg ganz heiß

Ähnlich »Uprising« ist Battlezone eine Mischung aus 3D-Action- und Strategiespiel. Letzterer Aspekt soll allerdings deutlicher zum Vorschein kommen, als bei der Konkurrenz aus dem Hause Ubi Soft. So unterscheidet nur die Tatsache, daß Sie selbst aus der Ich-Perspektive am Kampfgeschehen teilnehmen, Battlezone von Echtzeit-Klassikern wie »Command & Conquer«. Das Errichten von Gebäuden, das Produzieren von Truppen und deren koordinierter Einsatz entscheidet über Sieg oder Niederlage. Über 15 Einheitentypen streiten auf beiden Seiten für die Vormachtstellung im All. Vom einfachen Scrap-Sammler über den Minenleger bis zum schweren Kampfgeher finden Sie ein reichhaltiges Angebot an unterschiedlichen Fahrzeugen, die Sie entweder der »Dark Reign« entliehenen Künstlichen Intelligenz überlassen oder selbst übers Schlachtfeld steuern. 20 Antigravitationspanzer lenken Sie selbst und ärgern die böse andere Seite mit Kanonen, Mörsern und Minen. Werden Sie trotzdem abgeschossen, steigen Sie einfach aus Ihrem Vehikel aus und »requirieren«



Auch aus der Ich-Perspektive nehmen Sie an Kämpfen tei.



Ihre Einheiten kommandieren Sie in Echtzeit.



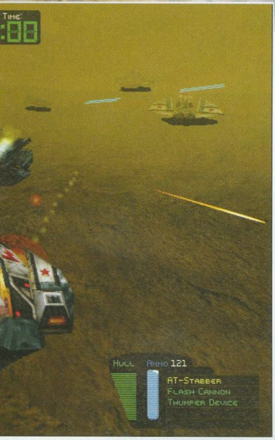
Durch 3Dfx erhalten Sie farbenprächtige und transparente Explosionen.



Auch Mech-ähnliche Gegner treten gegen Sie an.

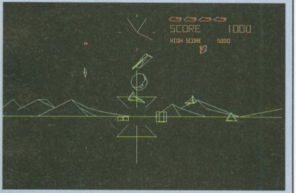


Immer im Blick: Die Scribbles der Fahrzeuge.



Battlezone – Das Original

Zu einer Zeit, als Computerspiele hierzulande noch fast ausschließlich als Automaten in verruchten Spielhallen zu finden waren, veröffentlichte Atari das erste dreidimensionale Panzervergnügen. Einfarbig (grün) und in unausgefüllter Vektorgrafik gingen Sie auf die Jagd nach Gegnern, die ebenfalls nur aus Polygonen bestanden. Mit zwei Knüppeln ließ sich Ihr Tank steuern, einige Automaten besaßen sogar Sichtschlitze, durch die der Spieler auf den Monitor blickte. Trotz der nach heutigen Maßstäben primitiven Grafik erfreut sich dieses Spielprinzip nach wie vor einiger Beliebtheit, wie viele Shareware-Versionen oder die Umsetzung in Microsofts »Arcade« von 1993 zeigen.



Das Spielhallen-Original von 1980: Battlezone.

mit einem Scharfschützengewehr einfach ein gegnerisches. Neben den Scrap-Ressourcen, die es zu erbeuten gilt, behalten Sie die planentenspezifische Energiegewinnung im Auge: Solarkollektoren brummen auf dem Mars, Windräder knattern auf der Venus.



Die Battlezone-Hauptdesigner.

Die dunkle Seite der Macht

Die Missionen, die über die nach realistischen Bedingungen erschaffenen Planeten unseres Sonnensystems führen, sind nicht nach dem simplen »Zerstören Sie alles«-Prinzip aufgebaut. Noch während eines Auftrags können sich die Kampfparameter ändern, das Hauptquartier stellt Ihre ursprünglichen Einsatzziele auf den Kopf. Kurze Zwischensequenzen kündigen solche Veränderungen an.

Die ohnehin abwechslungsreich gestalteten Missionen unterscheiden sich erheblich, je nachdem ob Sie die Sowjets oder die Amerikaner unterstützen. Vor allem, weil die beiden Handlungsstränge im Gegensatz zu anderen Echtzeitkandidaten keine parallel spielbare Alternative bilden. Vielmehr müssen Sie zuerst die circa 20 Aufträge der amerikanischen Seite absolvieren, um dann in den viel schwierigeren Einsätzen der Sowjets den Hauch einer Chance zu haben. Sollten Sie aus ideologischen Gründen die »Stars and Stripes« im All nicht verteidigen wollen, dürfen Sie sich auch statt dessen mit dem Mehrspielermodus (bis 16 Spieler) auf das harte kommunistische Leben einstellen. (vs)

BATTLEZONE – FACTS

- **Hersteller:** Activision
- **Genre:** Action-Strategie
- **Termin:** Mai '98
- **Besonderheiten:** Mischung aus Echtzeit-Strategie und 3D-Action; 3D-Karten-Unterstützung.

Im Gespräch

Bei unserem Activision-Besuch hatten wir die Gelegenheit, ein Interview mit Battlezone-Producer Michael Arkin zu führen.

PC PLAYER: Michael, warum hat sich der Erscheinungstermin für Euer Battlezone etwas verzögert?

MICHAEL ARKIN: Wir mußten noch die Unterstützung für 3D-Beschleunigerkarten implementieren. Außerdem haben wir seit Eurem letzten Besuch neue Zwischensequenzen eingefügt und die Intelligenz der Einheiten verfeinert.

PC PLAYER: Glaubst Du, daß Battlezone mit der Künstlichen Intelligenz »echter« Strategiespiele mithalten?

MICHAEL: Ja, ich denke schon. Wir haben unheimlich viel Zeit in sie investiert. Deine Truppen tun, was Du ihnen befiehlst.

PC PLAYER: Was macht Dich so sicher?

MICHAEL: Im strategischen Bereich haben wir zum größten Teil die Dark-Reign-KI verwendet und auf unsere Einheiten angepaßt. Was die Einheiten selbst angeht, basteln und verbessern wir jetzt schon seit Monaten.

PC PLAYER: Sind sie so clever wie ein Mensch?

MICHAEL: Sie sind nie so intelligent wie der Spieler, obwohl sie es sein könnten. Das »beste« Vehikel muß immer das sein, in dem ein Mensch sitzt. Sonst wäre der Frustrationsgrad zu hoch.

PC PLAYER: Worin siehst Du den größten Unterschied zu Uprising?

MICHAEL: Es ist ein völlig anderes Spiel. Du kannst in Battlezone nicht nur Einheiten bauen, sondern direkt steuern.
Es ist sogar möglich, ihnen feste Aufträge zu geben, was das strategische Moment erheblich vergrößert.

PC PLAYER: Wie habt Ihr sichergestellt, daß die Bedienung benutzerfreundlich sein wird?

MICHAEL: Die Steuerung des Schiffs verhält sich sehr intuitiv. Sie ist im Prinzip die gleiche wie in bekannten 3D-Shootern. Die strategische Bedienung verläuft über die Zahlentasten.

PC PLAYER: Welcher Computer wird als Minimum vorausgesetzt?

MICHAEL: Ich weiß nicht, wie es bei Euch in Deutschland ist, aber hier in Amerika scheint der Pentium/166 der Standardcomputer zu sein. Wir haben uns also gedacht: Wenn wir es auf einem Pentium/90 zum Laufen kriegen, sollte es jeder spielen können. Mit einem 3D-Beschleuniger natürlich ohne Detaileinbußen.

PC PLAYER: Wie sieht es mit der High-End-Seite aus? Unterstützt Battlezone den AGP?

MICHAEL: Nicht explizit. Aber es besteht eine Auswahl zwischen großen und kleinen Texturen. Bei den großen bringt eine AGP-Grafikkarte logischerweise einen Vorteil.

Sternstunde

Der Bürgerkrieg ist vorbei: Sid Meier und die Mannen von Firaxis wenden sich wieder ihrer Paradedisziplin zu, dem Aufbau-Strategiespiel. »Alpha Centauri« sieht wie ein würdiger Nachfolger für »Civilization« aus.



Die isometrische Landschaft im Detail: Schön sind die einzelnen Einheiten zu erkennen.

Eine Geschichte, die wie keine andere den momentanen Stand der Spieleindustrie widerspiegelt: Activision kauft den Markennamen »Civilization« von dem Brettspielhersteller Avalon Hill und verbietet Microprose dessen weitere Nutzung. Daraufhin erwirbt Microprose eine absolut unbekannte Minifirma namens Hartland Trefoil, die 1980 das Spiel Civilization erfand, und untersagt wiederum Activision, diesen Titel zu verwenden. Einen Namen scheint man jedoch gänzlich übersehen zu haben, nämlich jenen, den alle PC-Spieler sofort erkennen und schätzen: Sid Meier. Der wird indessen als klares Erkennungszeichen einem Spiel namens Alpha Centauri vorangestellt.

»Das ist schon spaßig«, meint Sid zu diesem Thema, »was war Civilization denn nun? Zwei alte Brettspiele oder etwas, das Spieldesigner zusammengeschustert haben? Und wen interessiert das schon? Es kommt immer noch drauf an, was in der Packung drinsteckt und nicht, was draufsteht.«



Die Landmassen unterscheiden sich auf den ersten Blick kaum von einer Civ-Karte.



Konzeptzeichnung einer Stadt.

Ein Sid-Meier-Spiel von Brian Reynolds?

Kein Zweifel, Alpha Centauri ist der Nachfolger von Civilization. Man knüpft genau dort an, wo Civilization endete: kurz vor der Kolonisierung des der Erde am nächsten gelegenen Sternensystems. Ebenso wie Civilization 2 eine konsequente und logische Weiterführung eines nie langweilig werdenden Spielkonzeptes war, so führt Alpha Centauri die Tradition des rundenbasierten Strategiespiels fort. Doch nicht etwa Sid Meier, sondern Brian Reynolds, der seit langem im Schatten des Maestros prächtig gedeiht, ist der Chefdesigner dieses Projektes. Brian war nicht nur für Colonization verantwortlich, sondern auch für Civilization 2, das weltweit Lobeshymnen einheimste. So oder so: wir sind in guten Händen.



Das Firaxis-Team samt seinem jüngsten Mitglied.

Meuterei der Terraner

Sicher erinnern Sie sich noch an die Endszene in Civ bzw. Civ 2, in der ein Raumschiff von der Erde eine Gruppe von Kolonisten auf Alpha Centauri absetzte. Was ist mit diesen Leutchen eigentlich passiert? Diese Frage wird in Alpha Centauri beantwortet.

Daß man sich auf einer mehrere Jahrzehnte andauernden Weltraumfahrt gegenseitig auf die Nerven geht, scheint logisch. Unsere Kolonisten brachen daher in eine muntere Meuterei aus, in deren Verlauf sie jeglichen Kontakt zur Erde verloren. Es formten sich sechs Splittergruppen, von denen jede ein anderes politisches Ziel verfolgte. Die Conclavisten sind Religionsfanatiker, die Stieftöchter von Gaia favorisieren Umweltschutz und natürlich darf der gierige Multi – in Form des Morgan Conglamerats – auch nicht fehlen. Die siebte Fraktion stellt der Spieler, der sich seine eigenen politischen Leitlinien zusammenstellen kann. Jede Gruppe verfügt über bestimmte Stärken und Schwächen, die sich der gewiefte Taktiker zunutze macht.

Wie man sieht, ist in der schönen neuen Welt nicht alles perfekt, und der Planet selber macht keine Ausnahme. Nach und nach nimmt der vermeintliche Garten Eden höllenähnliche Züge an. Hirnwürmer greifen die Kolonie an und ein geheimisvoller Pilz breitet sich immer dann in bewohnte Gebiete aus, wenn die Menschen dem Planeten schaden.

Ansiedlungen müssen unter dem Schutz einer Kuppel gebaut werden, da die planetare Atmosphäre nicht genügend Atemluft bietet. Rohstoffe werden in Form von Mineralien, Sonnenenergie, Regenwasser und

Bepflanzung gewonnen. Zur optimalen Rohstofförderung verfügt Alpha Centauri über eine Terraform-Funktion. Mit diesem Feature können sie die Kacheln individuell beeinflussen, durch Senken oder Anheben der Oberfläche verändern Sie also die ökologische Nutzbarkeit. Großflächig angelegte Terraform-Projekte, wie die künstliche Schaffung eines Gebirges, können sogar die klimatischen Verhältnisse für den gesamten Planeten verändern.

Manipulieren der individuellen Kacheln hat einen weniger drastischen Effekt. Angehobene Landstriche verfügen über stärkere Sonnenbestrahlung und eignen sich besser zur Gewinnung von Solarenergie. In tieferliegenden Gegenden verdunstet hingegen das angesammelte Regenwasser langsamer und sorgt für fruchtbaren Boden.

Aus Forschung und Technik

Neben dem Terraforming gibt es natürlich weitere neue Technologien zu erforschen. Der Technologiebaum basiert zu Beginn auf realen Konzepten, wie Bio-Engineering, Recycling oder neuen Waffensystemen. Später kommt das Sci-Fi-Element deutlich zur Geltung und neue Entdeckungen werden in solchen Bereichen wie Materie-Übertragung oder Zeitmanipulation gemacht.

Alle Technologien sind miteinander verbunden. Somit führt eine Kombination dieser Entdeckungen zu einer neuen »Supertechnologie«, die wiederum ein Spezialprojekt ermöglicht. Spezialprojekte erlauben dem Spieler, die Kontrolle über bestimmte Aspekte des Spieluniversums an sich zu reißen. Brian Reynolds gibt uns ein Beispiel: »Die Fraktionen in Alpha Centauri verfügen über ein Kommunikationssystem, das eine Art futuristisches Internet repräsentiert. Eines der Spezialprojekte ist der Network Backbone. Wer diese Technologie hält, kann andere Gruppen elektronisch ausspionieren und von deren Forschungsarbeit profitieren.«

Säbelrasseln

Militärischer Konflikt ist eine Plage der Menschheit, die sich auch auf Alpha Centauri großer Beliebtheit erfreut. Der Bau einer Einheit endet jedoch nicht mit deren Fertigstellung. Neue Technologien lassen sich auf bereits bestehende Einheiten übertragen. Sollten bespielsweise Ihre Forschungen im Bereich Anti-Schwerkraft Früchte tragen, können Sie nachträglich bestimmte Einheiten zum Schweben bringen.

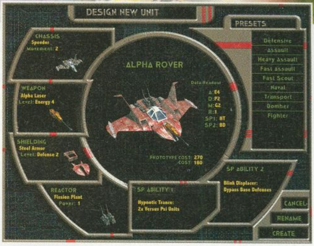
Waffen zur Massenvernichtung können zwar gebaut werden, doch ist von deren Anwendung abzuraten. Zu Beginn des Spiels schließen die Gruppen einen Pakt, der den Einsatz solcher Waffen verbietet. Sollten Sie es dennoch nicht lassen können, dürfen Sie sicher sein, daß der Rest der Menschheit fortan nur noch einen Feind kennt und alles daransetzen wird, Sie von der Planetenoberfläche zu fegen. Außerdem wirkt sich der Einsatz dieser chemischen oder genetischen Zerstörer negativ auf Ihre Ökologie und Produktivität aus. Lassen Sie das also besser.

Sollten Sie dem politischen Ideal einer bestimmten Gruppe besonders nahe kommen, verliert diese das Interesse an weiteren Kampfhandlungen. Dabei ist jedoch zu bedenken, daß jede Änderung in der Ideologie erhebliche Auswirkungen mit sich bringen kann. Kapitalisten sind zwar in der Regel zufriedener als diktatorisch unterdrückte Völker, vermehren sich aber auch langsamer. Im Multiplayer-Modus kann jeder Spieler die Rolle einer Fraktion übernehmen. Alle üblichen Methoden werden unterstützt. Da Firaxis ein junges Unternehmen ist, versteht es sich von selbst, daß eine neue Engine entwickelt wurde.

Zivilisiertes Design

Die Designer von Alpha Centauri wehren sich nicht, wenn man ihr Spiel als »Civilization in Space« betitelt. Warum sollten Sie auch? Alpha Centauri ist die konsequente Weiterführung eines der erfolgreichsten und beliebtesten Spiele aller Zeiten. Man überläßt es gerne anderen, sich in in kostspieligen juristischen Schlachten um einen Namen zu streiten. Statt dessen konzentriert Firaxis die firmeneigenen Ressourcen auf die Entwicklung eines soliden Spiels. Das nennt man zivilisiert!

(Markus Krichel/mash)



Militärische Einheiten können mit allen erdenklichen Extras ausgestattet werden.

Interview mit Sid Meier und Brian Reynolds

PC PLAYER: Firaxis ist nun fast zwei Jahre alt. Haben sich Eure Erwartungen bisher erfüllt?

SID MEIER: Wir hätten gerne mehr »Gettysburg«-Exemplare in Deutschland verkauft (lacht). Ernsthaft: Wir sind mit der Entwicklung der Dinge hochzufrieden. Ein erfolgreiches Spiel ist bereits auf dem Markt und die Arbeit an den anderen geht zügig voran. Das beweist, daß man auch ohne ständigen firmeninternen Druck produktiv sein kann.



Sid Meier, Denker und Lenker des Unternehmens Firaxis.

PC PLAYER: Wenn man so eng mit einem Produkt in Verbindung gebracht wird wie ihr mit Civilization, tut es dann nicht ein wenig weh, wenn man es zurücklassen muß?

BRIAN REYNOLDS: Wir schauen nach vorne und entwerfen einen neuen Titel, an dem man uns messen kann. Wir haben eine brandneue Engine für Alpha Centauri entwickelt, die die alte Civ-Engine bei weitem übertrifft. Wenn irgendwann mal der Civilization-Schriftzug auf einem Produkt erscheint, mit dem wir nichts zu tun hatten, gibt das vielleicht einen kleinen Stich. Das war's dann aber auch.

PC PLAYER: Was steht nach Alpha Centauri auf dem Programm?

SID: Im Moment noch gar nichts. Wir hören uns die Kommentare und Vorschläge der Spieler an. Firaxis macht keine Spiele aufgrund von Marktprognosen. Ich war beispielsweise sehr glücklich über Gettysburg und würde gerne wieder etwas ähnliches machen. Auch ein echtes Multiplayer-Universum zu schaffen, würde mich reizen.

PC PLAYER: Sid, wie stark bist Du nun wirklich an Alpha Centauri beteiligt?

SID: Abgesehen davon, daß ich meinen Namen richtig buchstabiert habe? Bei Firaxis hilft einer dem anderen aus. In der Endphase von Gettysburg haben Brian und sein Team mitgearbeitet. Je näher der Veröffentlichungstermin von Alpha Centauri rückt, desto intensiver arbeiten ich und mein Team, um Brian auszuhelfen.

Man kann kein Schildchen drankleben, auf dem »mit 21%iger Beteiligung von Sid Meier« steht.

PC PLAYER: Bruce Shelley, der auch maßgeblich an Civilization beteiligt war, hat gerade mit Age of Empires einen Superhit gelandet, der von der Presse als »Realtime Civ« bezeichnet wird. Hast Du es gespielt und wenn ja, was hältst Du davon?

SID: Ein schönes Spiel. Ich mag es gern, weil mein 7jähriger Sohn es mit mir spielt. Der Junge bastelt gerne Szenarios, in denen er sich 50 Einheiten und dem Gegner zwei gibt. Und er hat einen Mordsspaß damit. Ob es allerdings einen Langzeiteffekt hat, bezweifele ich.

PC PLAYER: Brian, du hast die Engines für Alpha Centauri und Civ 2 entwickelt. War das unnötige Arbeit oder ist die neue Engine wirklich um vieles besser?

BRIAN: Ich glaube, sie ist um einiges besser. Irgendwie hatten wir bei Microprose nie die Zeit, die vielen kleinen Verbesserungen einzubauen, die wir immer in der Civ 2-Engine wollten. Firaxis hatte als neues Unternehmen keine Wahl und mußte eine neue Engine entwickeln. Es war sehr viel Arbeit, aber die Mühe hat sich gelohnt.

comtech

GAMES 4 U

Die Spielwiese von comtech

Starcraft*
79,90
Komplett deutsch

Pax Imperia 2: Sternenkolonie
79,90
Komplett deutsch

Red Baron 2*

Der erste Weltkrieg : In ganz Europa engagieren sich die Männer mit der ganzen Kraft und dem Enthusiasmus der Jugend. Damals gab es weder hochgezüchtete Technik noch ausgeklügelte Schulungssysteme. Sie sind einer dieser Männer, aber schaffen Sie es, sich den gloriosen Titel eines As der Asse und den Respekt Ihrer Feinde zu verdienen? Mit Force-Feedback-Unterstützung.
Komplett deutsch

69,90

Turok
75,90
Komplett deutsch

Dungeon Keeper: Deeper Dungeons
35,90
Komplett deutsch

Myth- Kreuzzug ins ungewisse
79,90
Komplett deutsch

Monkey Island 3
79,90
Komplett deutsch

Tomb Raider 2
75,90
Komplett deutsch

Civilization 2 Classic Edition
69,90
Komplett deutsch

Anno 1602*
79,90
Komplett deutsch

Perry Rhodan*
79,90
Komplett deutsch

Grand Theft Auto
59,90
Komplett deutsch

Eastern Front
79,90
Komplett deutsch

Croc*
79,90
Komplett deutsch

Flight Unlimited 2*
79,90
Deutsche Anleitung

F-22 Raptor Novalogic
75,90
Deutsche Anleitung

You don't know Jack*
45,90
Komplett deutsch

Unser Spiele-leitsystem:
Durch Genre-Namen und den entsprechenden Pictrogrammen finden Sie in unserer Anzeige und in unseren neugestalteten Filialen schnell das gewünschte Produkt.

Sportspiele | Action | Adventure | Budget Software | Denkspiele | Info-/Edutainment | Rollenspiele | Wirtschafts-simulation | Flugsimulation | Rennsimulation

Aufgrund der Vielzahl von Waren ist nicht immer alles sofort verfügbar, wir bestellen sofort für Sie. Keine Mitnahmegarantie

Wing Commander Prophecy



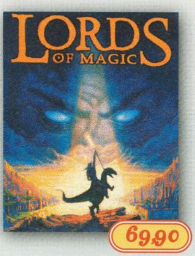
Komplett deutsch

Blade Runner



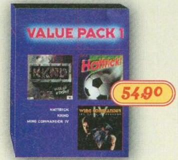
Komplett deutsch

Lords of Magic*



Spiele-Sammlungen

Value Pack 1:
KKND, Hattrick! und Wing Commander 4



Komplett deutsch

RTL2 Mega Games Simulation:
Formula 1 Grand Prix 2, EF 2000 und A.T.F



Komplett deutsch

RTL2 Mega Games Science-Fiction:
Wing Commander 4, Privateer 2 und Crusader-No Regret



Komplett deutsch

Weiter Top-Spiele

Spiel	Preis
F1 Racing Simulation Komplett deutsch	75,90
Oddworld: Abe's Oddysee Komplett deutsch	79,90
Test Drive 4 Komplett deutsch	79,90
Zork: Der Großinquisitor Komplett deutsch	79,90
Men in Black Komplett deutsch	75,90
3D Ultra Pinball 3 Komplett deutsch	49,90
Diablo: Hellfire Deutsche Anleitung	39,90
Lands of Lore 2 Komplett deutsch	69,90
Fighting Force PC* Deutsche Anleitung	79,90
NBA Live 98 Komplett deutsch	79,90
FIFA 98 Komplett deutsch	79,90
Worms 2 Komplett deutsch	75,90
Longbow 2 Komplett deutsch	79,90
Baphomets Fluch 2 Komplett deutsch	69,90
G-Police Komplett deutsch	85,90
Siedler 2 Gold Edition Komplett deutsch	69,90
X-Wing vs. Tie Fighter Mission CD Englisch	39,90
Incubation Komplett deutsch	39,90
Z Level CD Komplett deutsch	29,90

ProSieben Mystery



Der vergessene Gott

Kompl. dt.



Obsidian

Kompl. dt.

ProSieben edition

comtech-Filialen mit Games 4U Sortiment gibt es über 150 x in Deutschland!

Aachen: Kleinmaschierstr. 37,
Augsburg: Frauentorstr. 22,
Augsburg: Obstmarkt 7,
Baden Baden: Lange Str. 65,
Bad Kreuznach: Römerstr. 9,
Bamberg: Luitpoldstr. 16,
Bayreuth: Bahnhofstr. 17,
Berlin: Kurfürstendamm 94,
Berlin: Bismarckstr. 30, Charlottenburg,
Berlin: Hasenheide 12, Kreuzberg,
Berlin: Kastanienallee 94, Prenzlauer Bg,
Berlin: Frankfurter Allee 91,Friedrichsh.,
Berlin: Haus Hilton, Mohrenstr. 30, Mitte,
Berlin: Karl-Marx-Str. 170, Neukölln,
Berlin: Rheinstr. 21, Steglitz,
Bielefeld: Wilhelmstr. 14,
Bielefeld: Zimmerstr. 21,
Bochum: Brückstr. 48,
Böblingen: Stuttgarter Str. 11,
Bonn: Fürstenstr. 1,
Bonn: Oxfordstr. 13,
Braunschweig: Papenstieg 8,
Braunschweig: Bohlweg 52,
Bremen: Martinistr. 62,
Bremen: Ansgaritor 7, Lloydhof,
Bremerhaven: Schillerstr. 26,
Chemnitz: Moritzpassage, Moritzstr. 19,
Coburg: In der Judengasse 18,
Cottbus: Mühlenstr. 42,
Darmstadt: Schulstr. 5,
Darmstadt: Mühlstr. 76,
Dessau: Bitterfelder Str. 50 (Fürst Leopold Carré),
Dortmund: Willy-Brandt-Platz 2,
Dortmund: Hansastr. 101-103,
Dresden: Bautzner Str. 12,
Dresden: Bodenbacher Str. 81,
Duisburg: Friedrich-Wilhelmstr. 86,
Düsseldorf: Berliner Allee 30,
Düsseldorf: Immermannstr. 65,
Düsseldorf: Berliner Allee 2,
Erlangen: Hauptstr. 85,
Essen: Lindenallee 6-8,
Essen: Friedrich-Ebert-Str. 30,
Esslingen: Neckarstr. 1,
Fellbach: Bahnhofstr. 123,
Flensburg: Westerallee 156,
Frankfurt: Eschersheimer Landstr. 9,
Frankfurt: Friedensstr. 5,
Frankfurt: Große Friedberger Str. 30,
Freiburg: Leopoldring 1-3,
Freiburg: Kaiser Josef Str. 255,
Fulda: Am Rosengarten 10,
Gelsenkirchen: Ahstr. 4,
Giessen: Marktstr. 7,
Göttingen: Groner Tor Str. 33,
Göttingen: Weender Str. 90,
Hagen: Körner Str. 72-74,
Halle: Rannische Str. 18,
Hamburg: Glockengießerwall 3, Zentrum,
Hamburg: Grindelallee 129, Rotherbaum,
Hamburg: Wandsbeker Markt Str. 155,
Hamburg: Wandsbeker Chaussee 305,
Hamburg: Jessenstr. 10, Altona,
Hamburg: Schloßmühlendamm 6,
Hannover: Lange Laube 1a,
Hannover: Kurt Schumacher Str. 29,
Hannover: Hildesheimer Str. 84,
Heidenheim: Wilhelmstr. 10,
Heidelberg: Rohrbacher Str. 6,
Heidelberg: Kurfürstenanlage 3,
Heilbronn: Urbanstr. 12,
Heppenheim: Tiergartenstr. 9,
Hildesheim: Schuhstr. 21,
Ingolstadt: Münchner Str. 17-21,
Kaiserslautern: Eisenbahnstr. 70,
Karlsruhe: Kaiserstr. 172,
Karlsruhe: Stephanienstr. 102,
Kassel: Werner-Hilpert-Str. 13,
Kassel: Neue Fahrt 3,
Kempten: Salzstr. 1,
Kiel: Walkerdamm 17,
Koblenz: Casinostr. 40-42,
Köln: Hohenzollernring 49,
Köln: Hohenstaufenring 12,
Köln: Hansaring 115,
Köln: Luxemburger Str. 1-5,
Konstanz: Bodanstr. 17,
Krefeld: Ostwall 113,
Leverkusen: Dönhoffstr. 27,
Lörrach: Baslerstr. 1,
Ludwigsburg: Seestraße 22,
Ludwigshafen: Rathausplatz 10-12,
Lübeck: Wahmstr. 85,
Lübeck: Wahmstr. 26,
Lüneburg: Hindenburgstr. 88/6,
Magdeburg: Bahnhofstr. 47,
Mainz: Hintere Flachsmarkt 2,
Mainz: Karmeliterplatz 4,
Mannheim: Augustaanlage 16,
Mannheim: T 2,4,
Memmingen: Herrenstr. 11,
Mülheim: Leineweberstr. 54,
Mönchengladbach: Eickner Str. 12,
Mönchengladbach: Berliner Platz 5,
München: Rosenheimer Str. 2,
München: Schwanthalerstr. 46,
München: Arnulfstr. 87,
München: Richard Srauß Str. 71,
München: Leopoldstr. 146,
Münster: Wolbecker Str. 27,
Münster: Bahnhofstr. 9,
Neustadt: Marktstr. 5,
Nürnberg: Adlerstraße 38,
Nürnberg: Allersberger Str. 70,
Nürnberg: Färberstr. 32,
Nürtingen: Europastraße 11,
Offenbach: Kaiserstr. 8,
Oldenburg: Staulinie 12,
Osnabrück: Möserstr. 7,
Osnabrück: Johannisstr. 94,
Passau: Spitalhofstr. 78,
Pforzheim: Westliche 102,
Pforzheim: Zehnhofstr. 14,
Potsdam: Friedrich-Ebert-Str. 119,
Recklinghausen: Königswall 16-18,
Regensburg: Nußbergerstr. 6a,
Remscheid: Wiedenhofstr. 1,
Reutlingen: Gartenstr. 10,
Rosenheim: Salinstr. 5,
Rosenheim: Münchnerstr. 49b,
Rostock: Goethestr. 17,
Saarbrücken: Schillerplatz 2,
Saarbrücken: Schillerplatz 14,
Schwäbisch Gmünd: Kalter Markt 15,
Schweinfurt: Lange Zehntstr. 18 1/2,
Schwerin: Werderstr. 74a,
Siegen: Koblenzer Str. 50,
Stuttgart: Eberhardstr. 35-37,
Stuttgart: Marienstr.11,
Stuttgart: Tübinger Str. 18,
Trier: Stresemannstr. 5,
Trier: Paulinstr. 45,
Tübingen: Am Lustnauer Tor 4,
Ulm: Hafenbad 18,
Ulm: Karlstr. 31-33,
V. Schwenningen: Villinger Str. 4,
Waiblingen: Fronackerstr. 22,
Wiesbaden: Kaiser-Friedrich-Ring 98,
Wiesbaden: Rheinstr. 41,
Wilhelmshaven: Bismarckstr. 164,
Winnenden: Waiblinger Str. 37,
Wolfsburg: Porschestr. 13,
Worms: Alzeyer Str. 43,
Wuppertal: Friedrich-Ebert-Str. 89,
Wuppertal: Erholungstr. 14,
Würzburg: Semmelstraße 6,
Würzburg: Peterplatz 4,

Alle Produkte auch über comtech Direktvertrieb:
Tel.: 07151/980 200
Fax: 07151/ 980 101

comtech

* Demnächst erhältlich. Bei Drucklegung noch nicht verfügbar.

comtech-Filialen mit Games 4U Sortiment gibt es über 150 x in Deutschland

Games 4U ist das neue Spiele-Sortiment von comtech. Bis zu 500 weitere Spiele in unserem Games 4U-Katalog in jeder Filiale. Bitte beachten Sie, daß wir in den Filialen unterschiedliches Sortiment führen. Alle Spiele können jedoch über unseren Games 4U-Katalog bestellt werden.

Aufgrund der Vielzahl von Waren ist nicht immer alles sofort verfügbar, wir bestellen sofort für Sie. Keine Mitnahmegarantie

Interview mit Warren Spector

Storming Spector

Nach seiner Karriere bei Origin und Looking Glass wechselte Warren Spector (»Ultima Underworld«) zu Ion Storm nach Texas. PC Player war vor Ort und stellte dem legendären Spieleproduzenten einige Fragen zu seinem neuen Produkt.



Als Testlevel für Warrens erstes Ion-Storm-Produkt dient die Londoner Untergrundbahn.



Warren Spector, Entwickler und Produzent, ist spätestens seit Ultima Underworld und System Shock ein Begriff in der Spiele-Welt.

Fragen Sie einen jüngeren Computerspieler nach einem berühmten Spieledesigner und seine Antwort lautet entweder »Chris Roberts« oder »Richard Garriott«. Fragen Sie hingegen einen älteren Spieler und Sie werden überrascht sein, wie oft Sie den Namen Warren Spector hören. Im Laufe seiner Karriere produzierte er unter anderem »Wing Commander«, mehrere Ultima-Folgen, »Ultima Underworld«, »Martian Dreams«, »System Shock« und »Crusader«. Auch das im März erscheinende »The Dark« von Looking Glass wäre ohne Warren nicht zustande gekommen. Vor seinem ersten Auftritt in der PC-Spielebranche entwickelte er Brettspiele für Steve Jackson Games (GURPS) und TSR (Dungeons&Dragons). Davor studierte er Filmgeschichte und Filmkritik und unterrichtete diese Fächer an der Universität von Texas, besser bekannt als UT/Austin.

Im Sommer letzten Jahres wechselte Spector nach einjähriger Mitarbeit bei Looking Glass überraschend, zu John Romeros neuer Firma Ion Storm. Zur Zeit richtet er in Austin, Texas eine Zweigstelle für Ion Storm ein, was dessen Ruf als neues Mekka der Spieleindustrie noch verstärken dürfte. Wenn er nicht gerade Vorstellungsgespräche mit Programmieren oder Sekretärinnen führen muß, verbringt er jede freie Minute mit dem Design seines neusten Spiels. Interessantes Trivia-Detail am Rande: Warren ist mit der bekannten Science-Fiction-Autorin Caroline Spector verheiratet.

> *»Alle Aspekte eines Spiels sollten so nah wie möglich an die Realität heranreichen.«*

Warren Spector betreibt sein Gewerbe mit der Begeisterung eines kleines Jungen für sein neues Feuerwehrauto. Erwähnen Sie das Wort »Spiele«, und ein interessantes Gespräch ist garantiert. Der einzige Grund, warum er nicht ganz an den Bekanntheitsgrad der vorgenannten Gallionsfiguren heranreicht, liegt darin, daß er grundsätzlich seinen Job und seine Mitarbeiter vor seine eigenen Interessen stellt. Unser US-Korrepondent Markus Krichel interviewte Warren Spector an seiner neuen Wirkungsstätte.

PC PLAYER: Nach acht Jahren Origin und einem kurzen Gastspiel bei Looking Glass bist Du nun bei Ion Storm gelandet. Was hat Dich zu dieser Entscheidung bewogen?

WARREN SPECTOR: Ion Storm ist eine Firma, in der man eine unbegrenzte Begeisterung für Spiele hat. Nachdem ich bei Origin und dann bei Looking Glass in die Mühlen der Industrie geraten bin, wollte ich für eine Firma arbeiten, bei der Spiele an erster Stelle stehen. Dazu gehört natürlich auch der entsprechende finanzielle Hintergrund – Spiele kosten halt einiges in der Entwicklung – und absolute Freiheit im Designbereich. Ion Storm hat all das und mehr getan.

PC PLAYER: Selbst John Romero meint, daß Du eine unbezahlbare Bereicherung für Ion Storm bist. Und das obwohl in der Industrie der Witz umgeht, daß sein Ego bald eine eigene Postleitzahl bekommt.

WARREN: Der Mann hat ein gesundes Selbstbewußtsein, das ist alles. Außerdem habe ich hier in Austin mein eigenes Büro mit eigenen Mitarbeitern, Ion Storms Firmensitz ist ein paar hundert Meilen weiter nördlich. Und wenn es um Spiele geht, hat John die gleiche Einstellung wie ich.

PC PLAYER: Außerdem hast Du, trotz Deines Rufs als der Schwerstarbeiter der Branche, schon lange kein Spiel mehr veröffentlicht.

WARREN: Dein Wort in Gottes Ohr. The Dark hätte eigentlich zu Weihnachten veröffentlicht werden sollen, ist aber immer wieder verschoben worden. Meine letzten Projekte für Origin wurden von Electronic Arts auf Eis gelegt. Aber jetzt konzentriere ich mich voll und ganz auf mein nächstes Spiel.

PC PLAYER: Und das wäre?

WARREN: Einen Titel gibt es noch nicht. Es basiert auf einer Idee, die ich schon seit Jahren mit mir rumtrage. Die besteht darin, daß alle Aspekte eines Spiels so nah wie möglich an die Realität heranreichen sollten. Damit meine ich die Realität, die wir selber kennen und erkennen können.

Zuviele Spiele werden mit einem Science-Fiction-Schleier überzogen, der lediglich dazu dient, die vielen kleinen Ungereimtheiten zu vertuschen. Nehmen wir einmal an, eine Spielszene fände in diesem Büro statt. Der Spieler weiß also genau, wofür ein Telefon, mein Com-

Höchste Einschaltquoten

RTL 2

die RTL2-Mega Games für Ihren PC



Simulations

Grandprix 2
Formula One Grand Prix 2 ist eine Rennsport-Simulation, die neue Dimensionen der Realitätsnähe und Detailtreue erreicht. Holen sie tief Atem, bringen sie den Motor auf Touren, betätigen Sie die Kupplung, legen sie den ersten Gang ein und machen sie sich bereit das Rennen gegen die weltbesten Grand-Prix-Fahrer aufzunehmen.
© 1995 MicroProse

ATF Gold
ATF Gold ist eine der besten Multiplayer-Luftkampfsimulationen optimiert für Windowsi95. Es besteht aus dem preisgekrönten Spiel "Advanced Tactical Fighters" und dem Zusatzspiel ÑNATO Fighters Mit ATF Gold erleben Sie schon heute den Luftkampf des 21. Jahrhunderts.
© 1997 Electronic Arts

EF 2000
Der EuroFighter 2000 ist das Flugzeugprojekt für das nächste Jahrtausend. Fliegen Sie in dieser erstklassigen Simulation den EF 2000 und bekämpfen Sie Ihre Gegner in atemberaubenden Manövern mit einzigartig realistischen Luftkampftaktiken.
© 1995 Ocean of America, Inc. © 1995 Digital Image Design.
ISBN 3-85323-290-6

Überall im guten Fachhandel



Science Fiction

Crusader
Sie sind ein abtrünniger Silencer, der es mit dem mächtigen World Economic Konsortium aufnimmt. Nur Ihr Instinkt, Ihre schnelle Reaktion und Ihre Feuerkraft können Sie heil durchbringen. Erkunden Sie 10 Missionen mit jeweils mehreren Ebenen, bekämpfen und besiegen Sie Ihre listigen Widersacher.
© 1996 ORIGIN Systems, Inc.

Wing Commander IV – Der Preis der Freiheit
Wing Commander IV kombiniert einen spannungsgeladenen Hollywood-Film, dessen Dreharbeiten mehrere Millionen Dollar gekostet haben, mit einer meisterhaften Weltraumkampf-Flugsimulation. Der Frieden wird von mysteriösen Piraten gestört – Zeit für Sie, den Kampf zur Rettung der Menschheit aufzunehmen.
© 1995 Origin Systems, Inc.

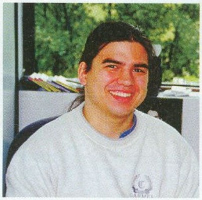
Privateer 2 – The Darkening
Ser Arris wurde nach dem Absturz seines Raumfrachters in einen langen künstlichen Schlaf versetzt Nach seiner Genesung wurde er während eines Angriffs auf das Krankenhaus entführt. Durch viel Geschick konnte er entkommen und durchstreift nun die Galaxis auf der Suche nach seiner Identität...!
© 1996 Origin Systems, Inc.
ISBN 3-85323-289-2

MEDIA PUBLISHING – AN ENTERTAINMENT COMPANY

Im Vertrieb von KOCH Media

* unverbindliche Preisempfehlung

PfB Design, München



Durch Mike Millers künstlerisches Geschick wird die Optik des neuen Projektes geprägt.



JayLee, Lead Artist, ist Designer unter Warrens Führung.

puter, die Kaffemaschine oder das Fenster da ist. Also versucht er Kaffee zu machen, den Computer anzuschalten oder zu telefonieren. Überraschung: In den meisten Spielen funktioniert sowas nicht oder es gibt einen Hinweis, warum es nicht funktioniert. In einer Science-Fiction- oder Fantasy-Umgebung ist das in Ordnung. Aliens trinken keinen Kaffee, brauchen keine frische Luft und benutzen hochkomplizierte Systeme, die wir nicht verstehen. Pseudo-Realismus also.

PC PLAYER: Dann wird es aber bestimmt noch 20 Jahre dauern, bis Dein nächstes Spiel erscheint.

WARREN: Oder länger. Den wichtigsten Aspekt habe ich noch gar nicht erwähnt. Während der Spieler seinen Beschäftigungen nachgeht, geht das Leben in der Umgebung auch weiter. Es ist doch Blödsinn, daß derselbe NPC solange am selben Platz rumsteht, bis der Spieler ihn ausfragt – und dann verschwindet er plötzlich. Oder Monster, die sich fröhlich abschlachten lassen, anstatt abzuhauen und mit ein paar Kumpels wieder zurückzukommen. Einige dieser Dinge konnte ich noch vor meinem Abgang in The Dark unterbringen.

PC PLAYER: Und all diese Probleme hast Du nun gelöst?

WARREN: Schön wär's ja. Wir stoßen hier auch an die Grenzen der verfügbaren Technologie. Und obwohl wir der Lösung näher kommen, sind wir noch nicht dort angelangt. Deshalb hat das Spiel den Codenamen »The Real World plus 50«.

PC PLAYER: Was soviel bedeutet wie ...?

WARREN: Daß nicht all diese Funktionen und Einzelheiten eingebaut werden können. Deshalb siedeln wir es in einer Umgebung an, die jedem Spieler bekannt ist, aber 50 Jahre in der Zukunft. Die Locations sind bekannt, viele davon haben wir sogar selbst gesehen oder sind schon drin rumgelaufen. Wie beispielsweise der Tunnel zwischen England und Frankreich oder die Pyramiden. Wir spielen gerade mit einem Testlevel in der Londoner U-Bahn rum. Die Locations entsprechen genau dem Original. Der Spieler kann im Prinzip sein Allgemeinwissen nutzen, um Rätsel zu lösen und weiterzukommen. 50 Jahre in der Zukunft werden wir noch einiges wiedererkennen: Autos, Flugzeuge, Computer, usw.

PC PLAYER: Also eine Weiterführung der Act/React-Engine, die in The Dark zum Einsatz kommt?

WARREN: Genau, aber noch detaillierter. Es geht einfach nicht an, daß sämtliche physikalischen Gesetze, die tagtäglich zur Anwendung kommen, plötzlich nicht mehr zutreffen. Vom Spieler wird dann erwartet, daß er die unmöglichsten Gedankensprünge macht. Schwachsinn! Das geht auch anders.

Ein Beispiel aus The Dark: Du stehst in einem von Öllampen beleuchteten Gang und plötzlich kommen zehn Gegner auf Dich zu. Die kann man einfach nicht alle wegblasen. Man kann aber versuchen, Zeit zu gewinnen und sich aus dem Staub machen. Also schießt man auf die Öllampen. Einige gehen aus, aber nicht alle. Aber aus jeder einzelnen Lampe tropft nun Öl auf den Boden, macht ihn rutschig und es ist dunkel. Damit gewinnst Du vielleicht genug Zeit, um Dich zu verdrücken. Das ergibt Sinn, oder?

PC PLAYER: Einige würden sagen: Wenn es zu realistisch wird, kann ich auch zuhause bleiben. Oder: Ich will aber den Fantasy-Aspekt.

WARREN: Wann hast Du das letzte Mal zu Hause ein Abenteuer erlebt? Ruft Dich der CIA alle paar Monate an und schickt Dich auf eine Spionage-Mission? Ist ein cooles Erlebnis plötzlich uncool, weil es logisch ist? Und den Fantasy-Aspekt beziehst Du daraus, daß Du eine fantastische Persönlichkeit annimmst. Ich liebe Sci-Fi und Fantasy, aber logisch sollte es schon sein.

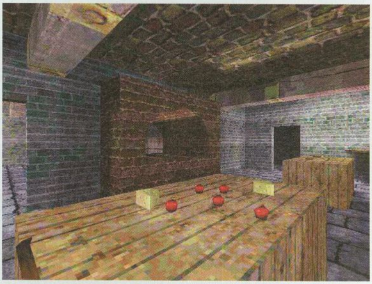
> ** Vom Spieler wird dann erwartet, daß er die unmöglichsten Gedankensprünge macht – Schwachsinn! **

PC PLAYER: Gut gekontert! Es wird gemunkelt, daß Dein Spiel mit einer Grafik-Engine von id Software entwickelt wird. Kannst Du das bestätigen?

WARREN: Wir werden sehen. Wenn die Engine leistungsfähig genug ist, dann vielleicht. Das versuchen wir gerade rauszufinden.

PC PLAYER: Ion Storm hat sich ein wenig auf Hybridspiele verlegt. Alles in 3D, aber Action, Adventure und Rollenspiele kombiniert. Wirst Du diesem Schema folgen?

WARREN: Logischerweise ja. In einer Spielumgebung sind diese drei Komponenten unverzichtbar. Heißt das aber auch, daß Du ständig kontrollieren mußt, wieviel besser Du geworden bist? Merkt man das nicht auch von selbst oder braucht man dazu eine Statistik? Wir haben noch soviel Arbeit vor uns. Das sind Einzelheiten, die noch Zeit haben.



The Dark Project, ein Action-Rollenspiel von Looking Glass, wurde von Warren Spector produziert.



Unter vielen Insidern gilt Ultima 7 als bislang beste Ultima-Episode – ebenfalls eine Warren-Spector-Produktion.

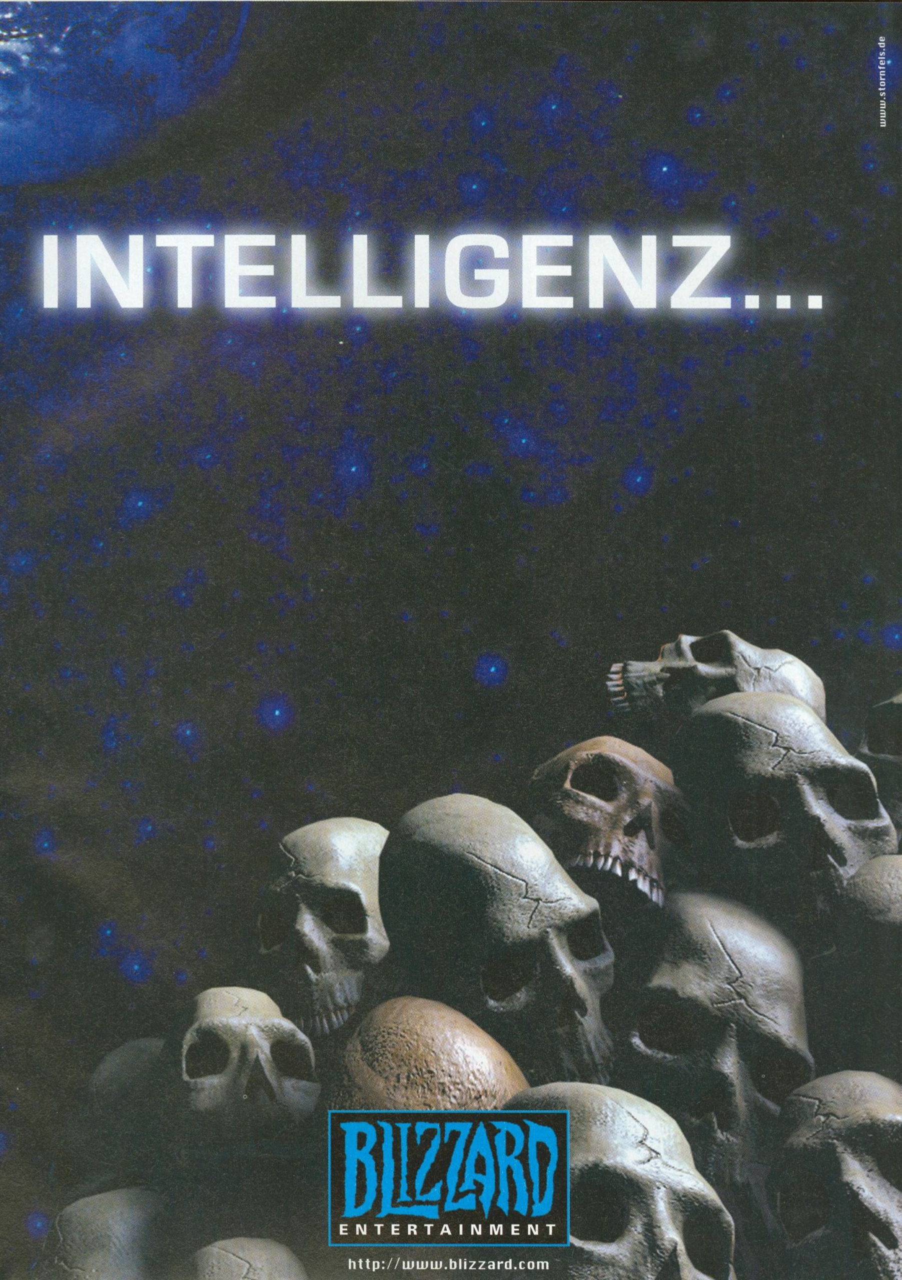
PC PLAYER: Wann dürfen wir denn mit einer Veröffentlichung rechenen?

WARREN: Ich gehe mal von einer Entwicklungszeit von 14 bis 18 Monaten aus. Komm' einfach in ein paar Monaten mal wieder vorbei. Dann weiß ich auch mehr.

PC PLAYER: Mach' ich! Bis dahin viel Glück.

(Markus Krichel/mash)

Aktuell


INTELLIGENZ...
BLIZZARD
ENTERTAINMENT
http://www.blizzard.com



FEUERPROBE

Neben der ersten lauffähigen Fassung des Einzelspieler-Modus vom 3D-Überflieger »Forsaken« präsentierte uns das britische Programmierteam Probe eine frühe Version des Strategie-Action-Mixes »Machines«.

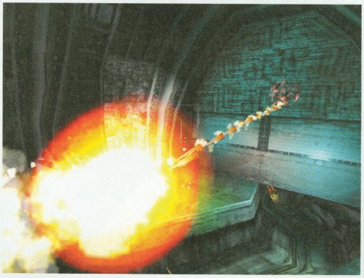


Jetzt wird's heiß: Zahlreiche Panzer versperren Ihnen im Thermalkraftwerk den Weg. (Forsaken)

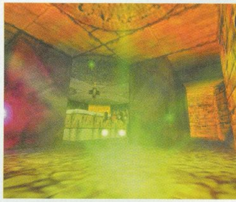
Im unterkühlten Minibus durchs winterliche England: Das zu Acclaim gehörende Entwicklerteam Probe Entertainment lud für eine Spiele-Demonstration ins vorweihnachtliche Croydon ein. Entwicklungschef Tony Beckwith hatte Neues über den mutmaßlichen »Descent«-Killer »Forsaken« und das irre Echtzeitstrategie-Actionspiel »Machines« zu sagen.

Forsaken

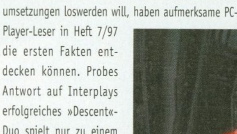
Über diesen Titel, mit dem Probe auf einen Schlag seinen eher berüchtigten Ruf für mittelmäßige Konsolenumsetzungen loswerden will, haben aufmerksame PC-Player-Leser in Heft 7/97 die ersten Fakten entdecken können. Probes Antwort auf Interplays erfolgreiches »Descent«-Duo spielt nur zu einem kleinen Teil in einer roboterverseuchten Raumstation. Der Großteil der 16 Einzel- und zehn Mehrspielerlevel sind auf der guten alten Erde angesiedelt. Bei einem Experiment in einem amerikanischen Forschungslabor geht so ziemlich alles daneben: Die Atmosphäre entschwindet auf Nimmerwiedersehen und löscht alles Leben auf dem Planeten aus. Sie wagen sich nun als abgehalfterter Beutejäger in verlassene Stätten wie alten U-Bahn-Strecken oder versunkene Unterwasserstationen. Dort sacken Sie mit ihrem fliegenden Motorrad allerlei wertvolle Rohstoffe ein. Computergesteuerte Verteidigungssysteme erschweren das muntere Plündern, wie uns Tony eindrucksvoll demonstrierte. Die Zähne fest zusammengebissen zuckte er bei jedem feindlichen Beschuß zusammen und schimpfte wie ein Rohrspatz, wenn sein Motorrad in die Luft flog. Die inzwischen zwölf Plünderer bekommen im Mehrspielermodus allesamt eigene Sprachschnipsel verpaßt. Ähnlich wie das wohl legendäre »Come get some!« eines indizierten Helden wissen Sie anhand der laxen Sprüche immer, wer Ihnen gerade im Nacken sitzt. Gegen die Mitkonkurrenten helfen Ihnen schicke Waffen: drei Energiestufen, sechs primäre Ballermänner, rund zehn sekundäre Stimmungskanonen und an die 30 Extras wie etwa ein Tarngerät. Mit dem Pyrolite-Strahler schicken Sie beispielsweise ein Flammenmeer um Korridorecken, der Transpulse-Strahl erzeugt aus einer



Wohl bekomm's – der Gegner unten links verschwindet in einem Flammenmeer. (Forsaken)



Erst mit einem schmucken 3D-Beschleuniger macht die Forsaken-Grafik so richtig Spaß.

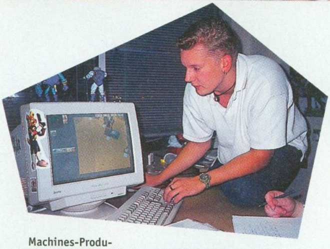


Getroffen! Entwicklungschef Tony Beckwith ist mit ganzen Körpereinsatz in der Forsaken-Welt.

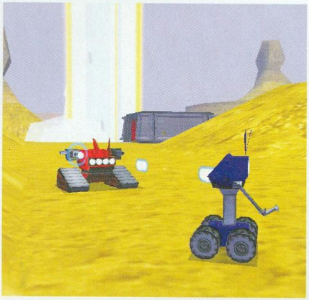
FORSAKEN – FACTS

- Hersteller: **Probe/Acclaim**
- Genre: **3D-Actionspiel**
- Termin: **2. Quartal '97**
- Besonderheiten: **Umwerfende 3D-Grafik, clevere Einzel- und Mehrspieler-Level.**


IDENTIFIKATION: PROTOSS
HOCHENTWICKELTE INTELLIGENZ
PSI-KRÄFTE
...BESTIE
In Kürze live auf Ihrem Bildschirm
Vom Hersteller des weltweit meistverkauften Echtzeit-Strategiespiels
WarCraft II
StarCraft
Windows® is a registered trademark of Microsoft Corp. StarCraft is a trademark of Davidson & Associates, Inc. All rights reserved.
©1997 Blizzard Entertainment. All rights reserved.
www.stornfels.de



Machines-Produzent Tim Bradstock demonstriert ein paar neckische Waffen anhand der ersten Alpha-Version.



Machines: Die Ionenkanone macht Schluß mit häßlichen Feindeslagern.

Wand ein Energiebündel, das sich durch den Schutzschirm des der Wand am nächsten stehenden Gegners frißt.

Die zwei bereits fertigen Einzelspieler-Abschnitte enthalten eine völlig unterschiedliche Inneneinrichtung. Brodelt im Thermalkraftwerk rotglühende Lava in zerklüfteten Schluchten, rotten im U-Bahn-Level heruntergekommene Wagen auf desolaten Gleisabschnitte vor sich hin. Erkundungs- und zeitkritische Abschnitte wechseln sich ab, ein zuschaltbarer Rückspiegel oder eine Raketenkamera helfen, in den verwinkelten Gängen die Übersicht zu behalten. Als besondere Herausforderung sind in jeder Welt Diamanten versteckt: »Wenn man mindestens 80 Prozent der Diamanten findet, wartet auf den Spieler am Ende eine Überraschung,« orakelt Tony Beckwith geheimnisvoll.

Ehrfürchtiges Staunen erzeugt die Grafikengine, die für 3Dfx-, Power-VR- und Rendition-Chipsätze optimiert wird. Per Direct 3D werden alle anderen Beschleuniger versorgt. Die bei unserem Besuch oft gestellte Frage »Spielst Du die 3Dfx-Variante?« beantwortete Tony mit einem Grinsen: »Nein, das ist nur ein Pentium 200 mit einer Riva-Karte und der Direct-3D-Fassung.« Sie können sich vorstellen, um wieviel mehr der Voodoo-Chipsatz kleineren Rechnern (ab P/100) Beine machen und die Grafik dennoch atemberaubend aussehen wird. Die Engine beherrscht sehr edle Wasser- und Explosionseffekte und enthält einen integrierten Grafik-Benchmark. Dazu lassen sich Gefechte aufzeichnen und in beliebiger Geschwindigkeit abspielen. Sie dürfen dabei die Kamera im Raum frei postieren und sehen so beispielsweise, wie in Zeitlupe eine Rakete aus einem Motorrad auf den Gegner zusaust.

Machines

Auf der Londoner ECTS-Messe zeigte Probe zum ersten Mal diese Mischung aus Echtzeit-Strategie und Action des externen Entwicklungsstudio Charybdis. Im Jahr 2173 ist die Erde durch den dritten Weltkrieg so gut wie entvölkert. Viele Lichtjahre von der Erde entfernt dringen vier Scoutschiffe in Galaxien vor, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat. Dort lassen sie ihre Ladung, hochspezialisierte Workbots, von Bord und bereiten so eine nun eher unwahrscheinlich gewordene menschliche Kolonisierung vor. Auch ohne Rückmeldung von der Erde gehen die Controller, die Zentralrechner jedes Schiffes, ihrer Programmierung nach: Sie steuern die Workbots bei der Erschließung der Planeten und führen bei Bedarf automatisch ein CPU-Upgrade durch – damit könnten sie auf der Erde jede Menge verdienen. Es kommt, wie es kommen muß: Die vier Controller geraten sich eines Tages in die Haare und beginnen ein robotisches Wettrüsten mit anschließendem Schlagabtausch.

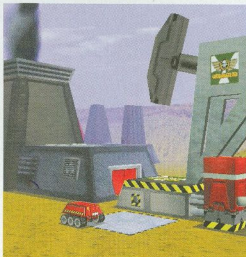
Machines ist nur auf den ersten Blick »schon wieder ein Echtzeit-Strategietitel«. Sie dürfen nämlich obendrein in jedem Workbot mitfahren. Dazu müssen Sie sich in der schönen neuen Polygonwelt nicht nur um die Entwicklung neuer, schlagkräftiger Einheiten kümmern, sondern Missionen wie das Unterwandern einer gegnerischen Basis bestehen und dabei nicht das Wetter aus den Augen verlieren. Denn im Nebel oder bei Nacht fährt es sich, wie alle Autofahrer bestätigen können, nur halb so schön wie bei strahlendem Sonnenschein. Neben der 3D-Ansicht können Sie in den von anderen Strategiespielen gewohnten »von oben draufgucken«-Modus schalten. Insgesamt 18 Einheiten in drei bis fünf Entwicklungsstufen warten darauf, von Ihnen befehligt zu werden. Sie unterscheiden sich teilweise radikal in ihrer Größe: So erinnert eine Parade sämtlicher Typen in der 3D-Ansicht an eine Mausfamilie, die es sich am Bein eines Elefanten gemütlich gemacht hat.

Rund fünfzehn Standard- und zehn Spezialwaffen helfen Ihnen, sich gegen Ihre drei Konkurrenten zu wehren. Besonders beliebt: Die Ionen-Kanone, die aus der sicheren Planetenumlaufbahn ein paar Energiefinger nach den feindlichen Maschinen ausstreckt. Wird Ihnen das ganze Aufrüsten und Entwickeln neuer Roboter zuviel, ernennen Sie sogenannte Administratoren. Diese schlauen Kerlchen setzen einen Rahmenauftrag wie »Baue eine Mine« mit den ihnen unterstellten Blechpraktikanten um und sorgen sogar dafür, daß beispielsweise das geförderte Erz an eine Gießerei weitergeleitet wird. Auch wenn die Roboter eigentlich keine Emotionen besitzen, entwickeln sie in witzigen Animationen so etwas wie menschliche Züge.

Die Mischung aus Strategie, Action und Aufbauspiel könnte ein echter Geheimtip für alle werden, die eines der drei Genres heiß und innig lieben. (ra)



Allzeit bereit: Ein Administrator übernimmt für Sie einen kleinen Kampfauftrag. (Machines)



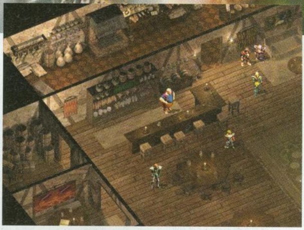
Der putzige Workbot rollt an einer riesigen Industrieanlage vorbei. (Machines)

MACHINES – FACTS

- Hersteller: Charybdis/Acclaim
- Genre: 3D-Actionspiel
- Termin: 3. Quartal '98
- Besonderheiten: Mischung aus Strategie- und Action-Spiel, Upgrade und Weiterentwicklung der Roboter, witzige Animationen.



"DIE ERFINDUNG DER ZEITREISE KÖNNTE EVENTUELL DIE ZUKUNFT DER MENSCHHEIT RETTEN, INDEM IHR DIE TRAGISCHEN FEHLER DER VERGANGENHEIT VOR AUGEN GEFÜHRT WERDEN" -
Dr. Elliot Sinclair, Erfinder des Pegasus Device
THE JOURNEYMAN PROJECT® 3
LEGACY OF TIME™
Reise durch dieses packende Adventure als Gage Blackwood Agent 5, auf einer Entdeckungsreise durch die Zeit.
DIE NÄCHSTE VERLORENE ZIVILISATION KÖNNTE UNSERE SEIN
TIME DISPLACEMENT
AB FEBRUAR ERHÄLTLICH
PRESTO STUDIOS
RED ORB entertainment
PC/MAC CD-ROM
www.journeyman3.com
© Copyright 1997 Brøderbund Software Inc. All rights reserved. Red Orb Entertainment, Legacy of Time and Brøderbund are trademarks or registered trademarks of Brøderbund Software Inc. The Journeyman Project and the Presto logo are trademarks and/or registered trademarks of Presto Studios Inc.



Im Wirtshaus schwirren traditionell die meisten Gerüchte herum. (Baldur's Gate)

KURZ NOTIERT

→ In der EA Sports-Reihe wird auch eine Baseball-Neuauflage geplant: Triple Play '99 soll bereits im Frühjahr 1998 in den Geschäften stehen.

→ Neben Tom Clancy wird nun Anne McCaffrey als zweite bekannte Autorin für Red Storm Entertainment aktiv. Eine Umsetzung ihrer »Catteni«-Buchreihe ist geplant.

→ Ex-id-Mitglied Mike Wilson sagte sich von Ion Storm los und gründet mit G.o.D (Gathering of Developers) einen neue Publisher. Die Designer von »Duke Nukem Forever« und »Prey« bekundeten Interesse an einer Zusammenarbeit.

→ Arbeitstitel Next Generation Strike: EA führt die »Strike«-Serie unter neuem Namen weiter.

→ Kaum haben sich Sierra und Blizzard unter dem Dach CUC Software zusammengeschlossen, da ändern sie schon ihren Namen: Das Konzerndach heißt jetzt Cendant Corporation.

→ Papyrus kündigt für 1999 einen Nachfolger zu »Indy Car Racing« an.

→ Der Einsendeschluß des CART Precision Racing Wettbewerbs aus PC Player 1/98 verlängert sich bis zum 30.4.98.

→ Golgotha vom Programmierteam Crack dot com wird in Europa von Telstar vertrieben. (mash)

Aktuell

BALDUR UND DER eiserne THRON

BioWare, verantwortlich für das Mech-Spektakel »Shattered Steel«, legt letzte Hand an das Rollenspiel **Baldur's Gate** an. Das einst unter dem Arbeitstitel »Iron Throne« entwickelte Programm ist im AD&D-Szenario angesiedelt und wird fünf CDs umfassen.
Die nicht-lineare Hintergrundgeschichte verwickelt Sie in rund 100 Sub-Quests, die sich mit den hiesigen Göttern und politischen Verhältnissen auseinandersetzen. In dieser Welt schlagen Sie sich mit über 60 verschiedenen Monstertypen herum, Hunderte von NPCs verfolgen ihre eigenen Interessen und sind Ihnen zuweilen nützlich – oder eben nicht. Auch innerhalb Ihrer maximal sechsköpfigen Gefährtenschaft aus 24 verschiedenen Rassen bilden sich Beziehungen der unterschiedlichsten Art. Sie dürfen übrigens entscheiden, ob Sie Ihre Leute einzeln oder als Gruppe steuern.
Technisch soll Baldur's Gate ein Leckerbissen werden: Über 10 000 Örtlichkeiten in 16-Bit-Farbtiefe sind zu erkunden, Lichteffekte machen Straßenlaternen und magische Waffen erst so richtig schön. Nach eigenem Gusto führen Sie die Kämpfe rundenweise oder in Echtzeit durch. Die Designer sind übrigens so vom Erfolg ihres Produktes überzeugt, daß sie schon eine Missions-CD angekündigt haben. (mash)



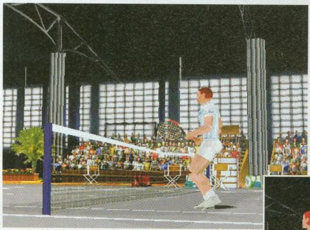
Welch gemütliches Eigenheim! Was es hier wohl zu erfahren gibt? (Baldur's Gate)

BALDUR'S GATE – FACTS

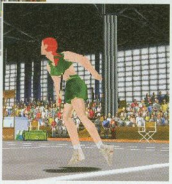
▶ Hersteller:	Interplay/BioWare
▶ Genre:	Rollenspiel
▶ Termin:	1. Quartal '98

Tennis mit 3Dfx

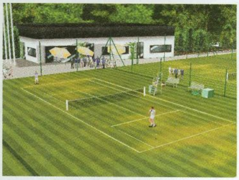
Der dritte Teil von Blue Bytes »Great Courts«-Reihe mit Namen **Game, Net & Match!**, nimmt konkrete Formen an. Über 100 weibliche und männliche Computergegner wollen besiegt werden, bevor Sie an der Spitze stehen. Per Internet werden die Mülheimer über ihre Website eine »Weltrangliste« anbieten, durch die Sie Ihre eigenen Leistungen mit denen anderer Spieler vergleichen können.
Bevor es soweit ist, sollten die wichtigsten Schlagtechniken geübt werden. Darunter fallen neben dem gebräuchlichen Vor- und Rückhandspiel auch Volleys, Topspin- und Slice-Schläge. Außer nach Schwierigkeitsgrad geordneten Trainingspartnern dürfen Sie ebenfalls mit der für echte Tennis-Cracks obligatorischen Ballmaschine arbeiten.
Bei Blue Bytes neuester Version des weißen Sports müssen Sie auf grafische Hochgenüsse nicht verzichten. Die aus »Extreme Assault« und »Incubation« bekannte Grafik-Engine kommt wieder zum Einsatz. So können selbst Besitzer konventioneller Grafikkarten mit schneller Hi-Color-Darstellung rechnen. Die 3Dfx-Version haben wir zwar noch nicht gesehen, hohe Bildraten und gefilterte Texturen sind aber auch hier schon »vorprogrammiert«. Die Programmierer verzichteten auf Motion-Capturing, doch die Animationen sind schön geraten und brauchen den Vergleich nicht zu scheuen. Die Spielfiguren sollen auch über »Special Moves« verfügen, die wahrscheinlich über eine bestimmte Tastenkombination ausgelöst werden. (mash)



Das Spiel am Netz ist zwar nicht ungefährlich, aber aussichtsreich. (Game, Net & Match!)



Steffi, schieb' ab: Mit dieser Rothaarigen stürzen wir uns in den Weltranglisten-Betrieb. (Game, Net & Match!)



Mit diesem schönen Platz kann der örtliche Tennisverein nicht mithalten. (Game, Net & Match!)

GAME, NET & MATCH! – FACTS

▶ Hersteller:	Blue Byte
▶ Genre:	Sportspiel
▶ Termin:	Mai '98

Hellfire-Geheimnisse

Teuflische Tricks

Erst unlängst wurde das actionreiche Blizzard-Rollenspiel »Diablo« von Sierra um die offizielle Erweiterungs-CD »Hellfire« erweitert. Das Höllenfeuer sollten eigentlich zwei neue Charakterklassen schüren, aus terminlichen Gründen beschränkte man sich jedoch (offiziell) auf nur einen frischen Helden, nämlich den stockbewehrten Mönch. Dennoch gibt es einen einfachen Trick, mit dem Sie den im »Hellfire«-Programmcode versteckten zweiten Charakter an das Tageslicht zerren: Zu diesem Zweck erstellen Sie im »Hellfire«-Verzeichnis eine Datei namens »command.txt« und fügen dort die folgende Zeile ein: »cowquest;theoquest;bardtest;multitest;«.

Nach dem Spielstart erhalten Sie Zugriff auf zwei frische Quests, vor allem aber auf die Bardin, die inoffizielle fünfte Charakterklasse. Diese verfügt über ähnliche Eigenschaften wie die Bogenschützin, schlägt aber im Nahkampf mit zwei Waffen zu. Dadurch sinken mit einem einzigen Hieb manchmal gleich zwei Gegner in den Kerkerstaub. Als Standard-Zauber gebietet sie zudem über den wichtigen Spruch »Identifiziere Gegenstand«. Dieser outet die geheimen Zusatzeigenschaften von magischen Waffen, Rüstungen und Ringen.



Der Cheat macht es möglich: Mönch, Bardin und Magier beim gemeinsamen Kerkergang.

Der kleine Trick führt sogar zu einer eingeschränkten Mehrspielerfähigkeit sowohl von der Bardin als auch des Mönches. Leider sind im Mehrspielerbereich nur die alten Diablo-Kerker begehbar, die neuen Hellfire-Level bleiben dagegen ebenso gesperrt wie das »battle.net«. Per Direktverbindung, Modem oder IPX-Netzwerk klappt die Anbindung dagegen tadellos, so daß sich dort die fünf Heldenklassen wahlweise bekriegen oder gemeinsam den Monster-Kehraus betreiben. **(md)**



Die Bardin trägt in jeder Hand eine Waffe, das Kuhfell des Bauern dagegen symbolisiert eine neue Quest.

DER dunkle REIGEN GEHT WEITER



Mehr als zwölf neue Einheiten tummeln sich auf dem Schlachtfeld. (Dark Reign: Rise of the Shadowhand)

Noch im März wird Activision zu seinem Echtzeit-Spektakel die Missions-CD **Dark Reign: Rise of the Shadowhand** herausbringen. Diese wird neben 18 neuen Solospieler-Aufträgen auch Multiplayer-Karten für den neuen Kooperationsmodus, die besten von Usern generierten Schlachtfelder und den Gewinner des Wettbewerbs »Dark Reign Building Contest« enthalten. Über 12 zusätzliche Einheiten machen die Gegend unsicher, außerdem können an den Internet-Gefechten jetzt bis zu acht Mitspieler teilnehmen. Leute, die gerne ihre eigenen Karten basteln, freuen sich über den erweiterten Missions-Editor. Dazu können Sie nun das Terrain selbst direkt beeinflussen, indem Sie etwa einen Bereich fluten und daraus ein Sumpfgebiet machen.

(mash)

RISE O. T. SHADOWHAND – FACTS

▶ Hersteller:	Activision
▶ Genre:	Echtzeit-Strategie
▶ Termin:	März '98

Neues von INTERACTIVE MAGIC

Basierend auf einer verbesserten Grafik-Engine namens »Demon« (bekannt aus »iF-22«) entwickelt Bill Stealeys Firma eine Flugsimulation rund um das Arbeitspferd der U.S. Marine, den **iF/A-18E Carrier Strike Fighter**. Höherauflösende Texturen sorgen für geringeres Aufpixeln bei Tiefflügen, das dynamische Kampagnensystem wurde ebenfalls verbessert: Dank »TALON« (Total Air & Land Operations Network) können Sie samt Ihrer Computer- und Netzgegner Ihre Einsätze komplett selbst planen und sehen, welchen Einfluß diese auf den Konfliktverlauf haben.



Im Anflug auf einen Flugzeugträger: Interactive Magics F/A-18. (iF/A-18E Carrier Strike Fighter)

Interactive Magic hat noch andere Eisen in petto: Nach »Alexander« und »Hannibal« kommt mit »Caesar« ein weiteres historisch angelehntes Strategiespiel. »Ultra Fighter« hingegen wird eine SF-Simulation: Im 26. Jahrhundert bekriegen sich die Menschen nicht mehr mit Jets, sondern elektrisch angetriebenen Drachenflugzeugen, ähnlich den heute schon existierenden Ultra-light-Flugzeugen.

(mash)

IF/A-18E CARRIER STRIKE FIGHTER – FACTS

▶ Hersteller:	Interactive Magic
▶ Genre:	Flugsimulation
▶ Termin:	Juni '98

FLIPPERN MIT CAPTAIN KIRK



Captain-Kirk-Prioritäten: Erst die Enterprise, dann das schöne Geschlecht. (Star Trek Pinball)

Damit die bisher in »Star Trek«-Spielen verwandten Genres vervollständigt werden, bringt Interplay nun einen Flipper heraus. Drei verschiedene Tische warten mit Rampen, Bumpern und Multi-Bällen auf – also alles, was das Flipperherz begehrt. Dank der Lizenz werden Original-Artworks und Soundsamples der TV-Serie benutzt.

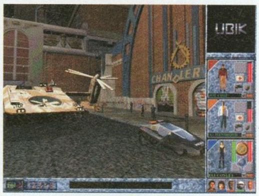
Eine witzige Neuerung dürfte der Mehrspielermodus sein, in dem Sie zusammen oder gegeneinander antreten. Kleine Bonusspielchen in der Anzeige sind Pflicht, und zu heftiges Rütteln am Tisch wird selbstverständlich mit einem Tilt bestraft.

(mash)

STAR TREK PINBALL – FACTS

▶ Hersteller:	Interplay
▶ Genre:	Flipper-Simulation
▶ Termin:	1. Quartal '98

Düster ist die Zukunft



20 verschiedene Kameraperspektiven verschaffen Ihnen einen Überblick. (Ubik)

Das auf einem Roman des Schriftstellers Philip K. Dick basierende **Ubik** verschiebt sich auf das Frühjahr. In dem Strategiespiel, das auch Action- und Rollenspiel-Elemente enthält, müssen jeweils 15 Aufträge in zwei Welten absolviert werden. Stellen Sie sich schon einmal auf düsteres Zukunftsambiente mit Cyberspace-Touch ein. Die Zahl der Kameraperspektiven, aus denen Sie das Geschehen beobachten können, beläuft sich dabei auf 20. Und damit Sie auch immer in Trab gehalten werden, lernt die künstliche Intelligenz der Gegner aus Ihrem Verhalten und Fehlern.

(mash)

UBIK – FACTS

▶ Hersteller:	Cryo Interactive
▶ Genre:	Strategie
▶ Termin:	Februar '98


F22 RAPTOR
LOCKHEED MARTIN FIGHTER SERIES
OFFIZIELLE LOCKHEED MARTIN EDITION
REALISTISCHE KAMPAGNEN MIT DYNAMISCHEM VERLAUF
WAGEN SIE DIE KONFRONTATION IM INTERNET MIT ÜBER 100 PILOTEN PER NOVAWORLD.NET
LAN NETZWERKMODUS FÜR BIS ZU 16 SPIELER
DOLBY SURROUND SOUND
BEEINDRUCKENDE SPEZIALEFFEKTE
UMFANGREICHER FUNKVERKEHR
VON ECHTEN F22 TEST-PILOTEN GETESTET
FOTOREALISTISCHE LUFT-, SEE- UND BODENZIELE
SPEKTAKULÄRE GRAFIKEN MIT GROUND SMOOTHING
GOLD PLAYER
81% (1/98)
76% (1/98)
GAMESTAR
84% (1/98)
...ABER WIR KÖNNEN NOCH VIEL MEHR.
NOVALOGIC®
Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC Software AG, Tel. 0 81/7 85 29 60, Fax. 0 81/7 85 12 22 • Österreich: ABC Software GmbH, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94
© 1997 NOVALOGIC, INC. ALL RIGHTS RESERVED. F-22, RAPTOR AND NOVAWORLD ARE TRADEMARKS AND NOVALOGIC AND THE NOVALOGIC LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF NOVALOGIC, INC. LOCKHEED MARTIN, THE LOCKHEED MARTIN STAR LOGO, SKUNK WORKS AND THE SKUNK LOGO ARE TRADEMARKS OF THE LOCKHEED MARTIN CORPORATION AND ARE USED UNDER LICENSE TO NOVALOGIC, INC. SURROUND SOUND DECODING HARDWARE REQUIRED FOR DOLBY SURROUND SOUND. DOLBY IS A TRADEMARK OF DOLBY LABORATORIES LICENSING CORPORATION.
FUNSOFT

Kein Bock auf Grau-Import

Szene Geflüster

Wechselnde Gast-Kommentatoren aus der Spieleindustrie äußern sich zu aktuellen Themen. Diesen Monat nimmt Frank Matzke von Cendant Software (CUC Software) die Quer-Importiererei aufs Korn.

Der ganz persönliche Super-GAU für jeden Zocker beginnt manchmal schon kurz nach dem Einkauf des heißersehnten, super-duper-mäßig beworbenen Hype-Spiels. Für teures Geld wurde beim Versandhändler des jeweiligen Vertrauens die »Version direkt aus den USA« erstanden – man ist ja schließlich der englischen Sprache mächtig und das »Original« ist eh viel kultiger! Zu Hause kommt die Überraschung: keine deutsche Support-Adresse, englische Ausdrücke, bei denen das Dictionary streikt, und vor allem ein Bug nach dem anderen. Frust!



Frank Matzke ist Brand Manager der Firma Cendant Software International (vormals CUC Software). Zu seinen Aufgaben gehört u.a. die deutsche Spiele-Lokalisation für Sierra On-Line, Blizzard, Papyrus, Dynamix und Impressions.

Ich will gar nicht lange um den heißen Brei herumreden: Noch vor ein paar Jahren waren lokalisierte Spiele kaum ihr Geld wert. Erfreuliche Ausnahmen waren über Jahre die genial übersetzten und später putzig synchronisierten Adventures von LucasArts, ansonsten bestimmten aberwitzig lange Wartezeiten und Laiensprecher oder aber komplette Nullnummern das trübe Bild.

Allerspätestens in den letzten zwei, drei Jahren hat sich die Situation jedoch dramatisch verändert: Der deutschsprachige Markt für PC-Spiele macht mittlerweile deutlich über ein Drittel des kompletten europäischen Umsatzes aus. Wenn bei uns ein Spiel floppt, dann sieht es ziemlich bitter für den jeweiligen Hersteller aus.

Wir als Publisher investieren mittlerweile sehr viel Zeit und Geld, damit eine weltweite und zeitgleiche Veröffentlichung aller Sprachversionen möglich ist – häufig gelingt es, manchmal auch nicht. Und mitunter steckt hinter einer Verzögerung sogar Methode; in den USA gilt es nämlich als gar nicht so unfein, halbfertige Produkte aufgrund des Nachfrage- und Konkurrenzdrucks zu veröffentlichen. Durch die weitaus höhere Verbreitung von Internet-Anschlüssen stellt schließlich die Nachbesserung via Telefonleitung kaum ein ernstzunehmendes Problem dar – anders bei uns! Dank hoher Online-Kosten weicht die Mehrheit gezwungener Maßen auf die Patch-Abteilung der Cover-CDs der Spielepresse aus – nur kann das mit ein wenig Pech Monate dauern!

> *„... noch vor ein paar Jahren waren lokalisierte Spiele kaum ihr Geld wert."*

Wir haben aus genau diesem Grund mehrere Wochen gewartet, bis wir beispielsweise die von vielen herbeigesehnten deutschen Versionen von »Lords of Magic« und »Red Baron 2« veröffentlichen konnten, die im Vergleich zu den US-Fassungen nicht nur fehlerfrei laufen, sondern auch noch Zusatzoptionen und erste Verbesserungen beinhalten. Kurz: Wer ein wenig Geduld bewiesen hat, kaufte nicht nur das bessere Spiel, sondern unterstützt auch noch die deutschen Niederlassungen in ihrem Qualitätsbestreben. Und das kommt unser aller Hobby über kurz oder lang zugute.

(Frank Matzke/md)

Die PC Player Gruft

Es stand in PC Player 3/93 – die Spielewelt vor 5 Jahren.



Titelthema

Die letzte Bastion der anspruchsvollen Text-Adventures war Legend Entertainment, die Firma vom früheren Infocom-Mitstreiter Bob Bates. Mit wenig Grafik und vielen Puzzles erfreuten die Legend-Spiele Restgrüpchen niveau-erpichter Adventure-Traditionalisten. Der tolpatschige Held von Legends Fantasy-Parodie »Eric the Unready« wurde vor fünf Jahren Titelstar von PC Player.

Schöne Spiele

Die am höchsten bewerteten Spiele in Ausgabe 3/98:

Ultima Underworld 2 (94 von 100 Punkten)
F-15 Strike Eagle 3 (78)
Eric the Unready (75)
Harrier Jump Jet (72)
Erben des Throns (67)



Ultima Underworld 2

Auf Messen vergessen

Vor fünf Jahren heiße Messeneuheit, heute tote Hose: Panasonic präsentierte auf der CES in Las Vegas den ersten »3DO Multiplayer«. Obwohl dieser Videospiele-Standard unter den Fittichen von Electronic-Arts-Guru Trip Hawkins entwickelt wurde, floppte er kräftig.

Träume aus Silber

Schwer beeindruckt testete PC Player die erste Fassung von Microsofts Kino-Datenbank: »Cinemania ist einer der noch spärlich sprießenden Beweise dafür, daß eine Daten-CD einem Buch mit gleichem Inhalt den Rang ablaufen kann.« Und im CES-Messebericht prophezeite Boris Schneider: »Das Jahr 1991 war der Durchbruch für VGA, 1992 wurden Soundkarten salonfähig, und 1993 ist der Siegeszug des CD-ROMs angelaufen.« **(hl)**

Subjektiv gegrantelte Polemik pur; frisch gezapft aus der Tastatur des Chefredakteurs.



Hurra, wir sind Mainstream!

Das waren noch Zeiten, als wir in den 80er Jahren C-64-Spiele testeten und von der Anerkennung der großen weiten Welt träumten. Computer-Entertainment wurde von der breiten Masse schlichtweg nicht wahrgenommen. Gut zehn Jahre sind seit diesen Tagen vergangen, und jetzt haben wir den Salat, beziehungsweise den Massenmarkt.

Wenn Sie auch eine Zielgruppe erreichen wollen, der sich für immer die Timer-Programmierung am Videorecorder verschließen wird, dann lassen Sie mal Ihre schönen hochkomplexen Programm-Niveauklöpse in der Schublade. Sex und Gewalt will die breite Masse sehen. Gegen letztere schützt die zuständige Bundesprüfstelle (siehe unten), doch mit plumpem Sexismus hat man hierzulande weniger Probleme.

Auch wenn mir der Rummel um Lara Croft seit Vernissage und Duschgel auf die Nerven geht, steckt hinter dem ganzen Oberweiten-Kult immerhin ein gutes Spiel namens »Tomb Raider 2«. Doch mit dem Sex-Tamagotchi-Verschnitt »Lula« bekommen wir das Ende der Niveau-Fahnenstange eindrucksvoll vorgeführt: Selbstzweck-Sexismus für den gröberen Triebstau. Mehr zu diesem frauenverachtenden Firlefanz auf Seite 168 im Rahmen von »Finale«.



100 000 »Wet«-Käufer können nicht irren: Lula weiß, was die breite Masse will.



Der Hersteller kündet indes weitere Großtaten an: Eine Million Mark Entwicklungsgelder fließen angeblich ins neue Softporno-Spiel »Wet Attack«, das die CeBit erregen soll. Und da sage mal einer, in Hannover sei nichts los.

Mit solchen programmierten Geniestreichen interessieren wir noch den letzten Wurststopfer für Windows 95, na, prächtig. Aber Sie können sich die grausige Zukunft ausmalen, wenn sich der Lula-Quark ausdauernd gut verkauft: Dutzendweise depperte Schmuddel-Clones, während sich die letzten anspruchsvollen Spieldesigner mangels Aufträgen zu Landschaftsgärtnern umschulen lassen müssen.

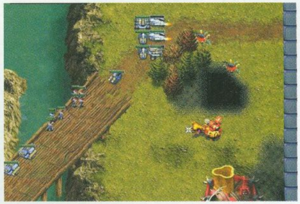
Allgemeine Schutzverletzung

Im Editorial spreche ich diesmal ein Ereignis an, das uns vor ein paar Wochen durchgescheuerte Nervenstränge bereitet hat. PC Player 2/98 war gerade dabei, ausgeliefert zu werden, als eines der getesteten Spiele jener Ausgabe indiziert wurde.

Ich halte Jugendschutz ja auch für eine tolle Sache, aber dummerweise beschneidet er in Deutschland die Pressefreiheit. Denn indizierte Spiele dürfen laut Gesetz nicht mehr beworben werden. Ärgerlicherweise wird auch eine redaktionelle Erwähnung (z.B. Testbericht) im juristischen Sinne als »Werbung« interpretiert. Ergo wird eine PC Player mit dem Test eines frisch indizierten Spiels zur heißen Ware – ein Zustand, den kein Redakteur oder Verlagsleiter für erstrebenswert hält.

Ich darf also von Rechts wegen meinen 27jährigen Durchschnittsleser nicht mal darüber informieren, was er theoretisch legal kaufen könnte. In der Praxis kommt eine Indizierung ohnehin dem Tod eines Produkts gleich. Zwar könnte ein Händler theoretisch das verrufene Programm unterm Ladentisch bunkern und auf Anfrage an volljährige Kunden verhökern, aber diesen Aufwand machen sich die wenigsten Anbieter. Konzerne und Kaufhausketten wollen clean sein; also zurück an den Absender mit dem indizierten Zeug. Kein Wunder, daß die Spielehersteller immer öfter geschnittene, entschärfte Versionen für die weicheirigen Deutschen ausliefern. (hl)

Menschen, Maschinen, Mutationen



Auch im zweiten Teil brauchen Sie auf die beliebten Massenschlachten nicht zu verzichten. (KKND 2)

Kaum kam von Melbourne House »KKND Xtreme« (das in Deutschland übrigens als Missions-CD erscheint), planen die Australier schon den Nachfolger. 40 Jahre nach den Geschehnissen des ersten Teils stellt sich heraus, daß die Menschheit in Gefahr ist – durch Roboter, die den Atomkrieg überlebt haben. So stehen sich in KKND 2 Maschinen, die Überlebenden und Mutanten gegenüber und verfügen über neue lustige Einheiten. Ihre Armee verstärken jetzt mehrere Flugzeugtypen und weitreichende Artilleriegeschütze. Wer mag, zäunt seinen Besitz ein, außerdem können Sie mittels optionalem »Fog of War« nicht mehr unbedingt sehen, was Ihr Kontrahent gerade so macht. Dazu lassen sich bestimmte Fahrzeuge umkonfigurieren und so beispielsweise mit anderen Waffen versehen. Zudem sind Sie dank alternativer Energiequellen nicht mehr direkt vom Öl abhängig. (mash)

KKND 2 – FACTS	
▶ Hersteller:	EA/Melbourne House
▶ Genre:	Echtzeit-Strategie
▶ Termin:	März '98

RASEN WIE SCHUMI



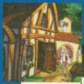
Auch diesmal sind wieder spektakuläre Unfälle zu sehen. (Formel 1 '97)

Nachdem alle Rechtsstreitigkeiten beigelegt wurden und die PlayStation-Version wieder im Handel ist, kommt die 97er-Variante von Psygnosis' Action-Rennspiel bald für den PC heraus. Wieder wurden aktuelle Fahrerdaten übernommen, und wiederum benötigen Sie eine Direct3D-kompatible Grafikkarte, um das Programm spielen zu können. 3Dfx-Beschleuniger werden übrigens unmittelbar unterstützt.

Das »Aufpoppen« der Grafik haben die Programmierer in der uns vorliegenden Beta-Version zwar noch nicht beseitigt, aber bis zur Veröffentlichung ist ja noch etwas Zeit. Der »Arcade«- und der »Grand Prix«-Modus sollen jetzt weiter auseinander liegen, am Fahrzeug selbst lassen sich dann auch Einstellungen vornehmen. Zudem spielen Wetterbedingungen eine Rolle für Bodenhaftung und andere Parameter. (mash)

FORMEL 1 '97 – FACTS	
▶ Hersteller:	Psygnosis
▶ Genre:	Rennspiel
▶ Termin:	März '97

SPIELE-CHARTS



LESER TOP 20

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
NEU 1	(NEU)	Curse of Monkey Island	LucasArts
2	(2)	Dungeon Keeper	Bullfrog
NEU 3	(NEU)	FIFA 98	EA Sports
4	(4)	Age of Empires	Microsoft
NEU 5	(NEU)	Tomb Raider 2	Eidos
6	(3)	C&C 2: Alarmstufe Rot	Westwood/Virgin
NEU 7	(NEU)	F1 Racing Simulation	Ubi Soft
8	(5)	Anstoss 2	Ascaron
9	(1)	Jedi Knight	LucasArts
10	(–)	Warcraft 2	Blizzard
NEU 11	(NEU)	Grand Theft Auto	BMG
12	(20)	NHL 98	EA Sports
NEU 13	(NEU)	Dark Reign	Activision
14	(–)	Little Big Adventure 2	Electronic Arts
15	(–)	Der Industriegigant	JoWood
NEU 16	(NEU)	Zork: Grand Inquisitor	Activision
NEU 17	(NEU)	NBA Live 98	EA Sports
18	(6)	Diablo	Blizzard
NEU 19	(NEU)	Worms 2	Microprose
20	(–)	Heroes of Might & Magic 2	New World Computing

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum Dezember 1997.



VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	Tomb Raider 2	Eidos
NEU 2	(NEU)	Wing Commander Prophecy	Origin
3	(2)	FIFA 98	EA Sports
4	(5)	Blade Runner	Westwood/Virgin
5	(4)	Age of Empires	Microsoft
6	(3)	Curse of Monkey Island	LucasArts
7	(6)	Flight Simulator 98	Microsoft
8	(7)	F1 Racing Simulation	Ubi Soft
9	(8)	Riven	Broderbund
10	(9)	Lands of Lore: Götterdämmerung	Westwood/Virgin
11	(12)	Hercules	Disney Interactive
12	(11)	Starfleet Academy	Interplay
13	(10)	Die Siedler 2 Gold Edition	Blue Byte
14	(14)	C&C 2: Alarmstufe Rot	Westwood/Virgin
15	(14)	NBA Live 98	EA Sports
NEU 16	(NEU)	Grand Theft Auto	BMG
17	(17)	Anstoss 2	Ascaron
18	(16)	NHL 98	EA Sports
19	(18)	Worms 2	Microprose
20	(–)	Need for Speed 2 SE	Electronic Arts

Quelle: Media Control. Erhebungszeitraum: 16.–31. Dezember 1997

MITMACHEN UND GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern fünfmal je ein Topspiel aus den aktuellen Charts.

Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beihefters in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was in Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe, gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke, und versenken Sie das gute Stück im nächstgelegenen Briefkasten.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

USA-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(–)	Indiziertes Spiel	Activision
2	(–)	Flight Simulator 98	Microsoft
3	(–)	Riven	Broderbund
4	(–)	Myst	Broderbund
5	(–)	Age of Empires	Microsoft
6	(–)	Tomb Raider 2	Eidos
7	(–)	Frogger	Hasbro Interactive
8	(–)	Monopoly	Hasbro Interactive
9	(–)	Diablo: Hellfire	CUC
10	(–)	Wing Commander Prophecy	Origin

Quelle: PC Data, Erhebungszeitraum: Dezember 1997.

ENGLAND-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(–)	Grand Theft Auto	BMG
2	(–)	FIFA 98	EA Sports
3	(–)	Championship Manager 2 97/98	Eidos
4	(–)	Tomb Raider 2	Eidos
5	(–)	Indiziertes Spiel	Activision
6	(–)	Virtual Springfield	Fox Interactive
7	(–)	TOCA Touring Car Championship	Codemasters
8	(–)	Worms 2	Microprose
9	(–)	Age of Empires	Microsoft
10	(–)	Blade Runner	Westwood/Virgin

Quelle: HMV, London, Dezember 1997 / Januar 1998

GEWINNER

Die Glücksfee entführt Sie diesmal in den Weltraum: Origins neuer SF-Knaller Wing Commander Prophecy ist der Preis des Monats. Folgende Hitparaden-Mitbestimmer haben je ein Exemplar gewonnen:

Martin Schneider, Erftstadt
Christoph Schäfer, Spiesen
Marco Zeller, Brügge
Stephan Gröhbühl, Neuwied
Matthias Keiner, Horst

Roland Austinat



Kürzel: ra
Alter: 27
Geburtsort: Essen
Mein erster Computer: Commodore 64

Reifenpanne mit Udos Fiat auf dem Weg nach Essen, fieses Nieselwetter statt weißer Weihnacht – nur eine Silvester-Hochzeitsparty (nicht die eigene) konnte mich da aufheitern. Hoffnung: Es gibt doch Pizza in Poing, und die Küche ist auch schon da – im Keller, wohlgemerkt. Aufgebaut wird sie »spätestens bis Ende des Monats«.

Zur Zeit auf der Festplatte:
- Wing Commander Prophecy
- Oddworld: Abe's Oddysee
- Fallout

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Corduroy: The New You!

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Jack Kerouac: On the road

Manfred Duy



Kürzel: md
Alter: 36
Geburtsort: Singen
Mein erster Computer: Commodore 16

In München regnet es zwar neun Monate im Jahr, aber das hat auch sein Gutes: Sobald nämlich die Sonne scheint, zwicken mich meine Freundin und das schlechte Gewissen, doch wenigstens ein bißchen an die frische Luft zu gehen. Als Stubenhocker sehne ich dann den Monsum herbei, so müßte ich wochenlang nicht hinaus.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Panzer General 3D
- Civilization 2: Fantastic Worlds
- Wing Commander Prophecy

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Miles Davis: Bitches Brew

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Gitta Sereny: Albert Speer und das deutsche Trauma

Udo Hoffmann



Kürzel: uh
Alter: 29
Geburtsort: Essen
Mein erster Computer: Commodore VC-20

Daß meine neue Wohnung viel teurer ist als die alte Bude habe ich klaglos geschluckt. Erfreut mich doch nun jeden Tag die unverdorbene Natürlichkeit der Bayern. Selbst meine uralten Strickjacken (Erbstücke von Großvater), die ich manchmal trage, gelten außerhalb der Schickeria-Hochburgen als hochmodern und kleidsam.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Oddworld: Abe's Oddysee
- Ultimate Race Pro
- Gabriel Knight 2

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Albert Collins: Ice Pickin'

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Anton Tschechov: Eine langweilige Geschichte

Thomas Köglmayr



Kürzel: tk
Alter: 33
Geburtsort: München
Mein erster Computer: TI-99/4A

Seit Weihnachten habe ich eine ziemlich genaue Vorstellung davon, wie sich die gestrandeten Pottwale an der Küste gefühlt haben. Um meinen mittleren Ring wieder abzubauen, habe ich ein neues Hobby: Extrem-PC-Traging. Da ich noch keinen neuen Rechner im Büro habe, schleppe ich einfach täglich meine Privatkiste nach Poing.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Indiziertes Spiel
- Wing Commander Prophecy
- Jack Nicklaus 5

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Soundtrack: Incubation

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Stephen Hawking: Eine kurze Geschichte der Zeit

Heinrich Lenhardt



Kürzel: hl
Alter: 32
Geburtsort: Frankfurt/M.
Mein erster Computer: Commodore 64

Derzeit erdulde ich die üblichen Akklimatisierungssorgen nach 14 Tagen USA, wo man durch die Freundlichkeit des Einzelhandel-Personals regelrecht verweichlicht. Wenn ich dann Jetlag-bedingt um 4 Uhr früh schlaflos durch die Wohnung tapse, freut sich wenigstens der Hund und kommt mit dem Elch im Maul spielbereit angewedelt.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Wing Commander Prophecy
- Jack Nicklaus 5
- Age of Empires

Zur Zeit in meinem CD-Player:
The Verve: Urban Hymns

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
The Simpsons – A complete guide to our favorite family

Philipp Schneider



Kürzel: ps
Alter: 17
Geburtsort: München
Mein erster Computer: Commodore 64

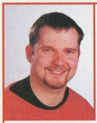
Eilig kaufte ich mir das »Warhammer«-Basisset, pinselte, klebte, schnitt mich und sammele von nun an eifrig pummelige Zwerge. Auch der Ausbau einer heimeligen Landschaft will geübt werden, denn so manches Grasstreu pappte noch tage- und nächtelang durch gigantische Kleckse aus Sekundenkleber an den geschundenen Griffeln.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Total Annihilation
- Diablo
- pod

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Soundtrack: Pulp Fiction

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Terry Brooks: Das Schwert von Shannara

Martin Schnelle



Kürzel: mash
Alter: 27
Geburtsort: Hagen/NRW
Mein erster Computer: Atari 400

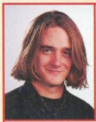
Nach zwei Wochen erzwungener Pause ohne Computer (Christbaum schmücken, Festessen verspeisen, mit Silvesterraketen auf den Autobahn-Hubschrauber schießen) raste ich nach Bayern zurück – aus gesundheitlichen Gründen: 14 Tage PC-Entzug und die Aussicht, durch Muttis Hausmannskost sämtliche Gewichts-High-Scores zu brechen.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Longbow 2
- Falcon 4.0 (Demo)
- F-22 ADF

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Depeche Mode: Black Celebration

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Stephen King: Glas

Volker Schütz



Kürzel: vs
Alter: 20
Geburtsort: Homberg
Mein erster Computer: Commodore VC-20

Nach einem Jahresanfang, der selbst Mutter Theresa zum Kauf einer 45er bewogen hätte, versuche ich wieder mehr Ruhe in meinen Alltag kommen zu lassen. Ich denke sogar darüber nach, einem Ausgleichssport nachzugehen. Aber nur, falls Gotcha in Bayern nicht verboten sein sollte.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Wing Commander Prophecy
- Indiziertes Spiel
- Noch ein indiziertes Spiel

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Badesalz: Wie Mutter und Tochter

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Uwe Wesel: Geschichte des Rechts



Manfred Duy

»Best Buy«

aktuelle Kaufempfehlungen der Redaktion:

■ **Action:**
Jedi Knight (Lucas Arts)
Test in PC Player 12/97

■ **Action-Adventure:**
Oddworld: Abe's Odyssee (GT Interactive)
Test in PC Player 1/98

■ **Adventure:**
Curse of Monkey Island (LucasArts)
Test in PC Player 1/98

■ **Rennspiel:**
F1 Racing (UBI-Soft)
Test in PC Player 1/98

■ **Rollenspiel:**
Fallout (Interplay)
Test in PC Player 1/98

■ **SF-Action-Simulation:**
Wing Commander Prophecy (Origin)
Test in PC Player 2/98

■ **Simulation:**
Longbow 2 (Jane's)
Test in PC Player 1/98

■ **Strategie (Runden):**
Panzer General 3D (SSI)
Test in PC Player 12/97

■ **Strategie (Echtzeit):**
Dark Reign (Activision)
Test in PC Player 11/97

■ **Sport**
FIFA 98 (EA Sports)
Test in PC Player 1/98

start

Alle Jahre wieder ...

... werden wir Zeugen des stets gleichen Rituals. Nein, die Rede ist hier weder von Silvesteransprachen noch von Zeugnisvergaben, sondern vielmehr von der etwas seltsamen Veröffentlichungspolitik der Spieleindustrie. So versuchen viele Hersteller auf Teufel komm raus ihre Spitzenprodukte pünktlich zum Christfest auf den Markt zu schmeißen. Daß selbst hochqualitative Spiele dann oftmals in der Flut der Neuerscheinungen sang- und klanglos untergehen, sei hier nur nebenbei erwähnt.



Die verschwundenen Features von Weihnachtsspielen: Die Bardin war eigentlich als zweite Charakterklasse für Diablo: Hellfire geplant.

Da den Spielern in dieser Zeit die Geldbörse besonders locker sitzt, nimmt man es nämlich mit der Sorgfaltspflicht manchmal nicht mehr allzu genau. Frühe Versionen von »Demonworld« oder »Command & Conquer: Sole Survivor« etwa benötigen eine wahre Heerschar von Updates, bevor sie überhaupt vernünftig laufen. Dabei setzen die Spielehersteller offensichtlich darauf, daß Sie sich als Käufer die Patches gefälligst über das Internet oder die Begleit-CDs der Fachpresse zu besorgen haben.

So weit, so schlimm, aber es kommt noch besser (oder vielmehr schlechter): Dieser »Heiße-Nadel-Politik« fallen nämlich im zunehmendem Maße gleich ganze Features zum Opfer. Auf der letztjährigen Computermesse »E3« präsentierte Origin beispielsweise der staunenden Fachpresse die Mehrspieleroption von »Wing Commander: Prophecy« - im Endprodukt jedoch wurde sie komplett weggelassen. Von dem angedachten Zweispielermodus bei »Tomb Raider 2« hat man auch nie mehr etwas gehört, und über die zunächst angekündigte und dann im Programmcode versteckte zweite Charakterklasse von »Diablo: Hellfire« senkte Sierra den Mantel des Vergessens. Die Liste solcher Ärgernisse läßt sich praktisch beliebig verlängern und betrifft in allererster Linie Spiele, die entweder zu Weihnachten oder eben (als verspätete Nachzügler) im Januar oder Februar aufschlagen.

Ich behaupte daher, daß uns so manches Frusterlebnis erspart bliebe, wenn der Entertainmentmarkt einsehen würde, daß das Jahr aus zwölf Monaten besteht.

Ihr
Manfred Duy


DIE VERSCHWÖRUNG
SENTIENT™
DER AUFBRUCH IN DIE UNENDLICHKEIT
FÜR WINDOWS ® 95
KOMPLETT DEUTSCH
www.psygnosis.com/de/sentient
PC CD ROM
PSYGNOSIS
© 1990-7 Psygnosis Ltd. Sentient, Psygnosis and the Psygnosis logo are trade marks or registered trade marks and © 1990-7 Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

So werten wir

Kritisch, kompetent und gründlich: In den Testlabors von PC Player trennen sich schöne Spiele von faden Festplatten-Verschmutzern. Unser Bewertungskasten ist mit Informationen vollgepackt.

Diese Software-Grundlage braucht der Testkandidat.

Auf welche Version beziehen sich unsere Wertungen?

Der Name der Firma, die das getestete Spiel veröffentlicht.

Auflistung der 3D-Standards, die unterstützt werden.

Ist das Programm auch ohne Fremdsprachen-Kenntnisse spielbar?

Laut Hersteller das minimale System, welches das getestete Programm benötigt.

Wieviel menschliche Spieler können gleichzeitig antreten?

Laut unserer Redaktion das minimale System, das Sie haben sollten, damit das Spiel vollen Spaß bringt.

Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers. Marktpreise können nach unten abweichen.

PC Player Spiele-Test

Hersteller:	WEKA-Soft
Testversion:	Beta vom Januar '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	100 Mark

3D-Karten: 3Dfx, Matrox Mystique

Hardware, minimum: Pentium/90, 8 MByte RAM

Hardware, Empfehlung: Pentium/166, 16 MByte RAM, 3Dfx-Karte, 4 MByte Video-RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	100	Sound:	30
Einstieg:	70	Komplexität:	70
Steuerung:	80	Multi-Player:	50

Spielspaß: 98

SPIELSPASS: Auf den Punkt gebracht: Am Ende des Tages kommt es auf die »Spielspaß«-Wertung an. Egal, wie toll die Grafik ist oder was der Sound hergibt – der Spielspaß bleibt ausschlaggebend für die Kaufentscheidung. Ist das geprüfte Programm ein Motivationskünstler, oder regt es so wenig an wie eine Topflappen-Strickanleitung? Der Spielspaß wird fein auf einer Skala von 1 bis 100 bewertet, um möglichst gut mit anderen Spielen vergleichen zu können. Der Feinschliff (»72, 73 oder 74?«) wird auf einer Redaktionskonferenz besorgt, bei der alle Spieletester diese Wertung gemeinsam verabschieden.

GRAFIK: Schöne Aussichten oder häßliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

SOUND: Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen paßt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

EINSTIEG: Aller Anfang ist schwer. Muß aber eigentlich nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem getesteten Programm zurecht.

KOMPLEXITÄT: Abteilung »Verfallsdatum«: Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Komplexitäts-Wertung.

STEUERUNG: Im Idealfall ist sie so leckerleicht, daß sich das Programm fast von selber spielt. Mit undurchsichtigen Options-Wüsten erntet der Kandidat hingegen wenig Punkte.

MULTI-PLAYER: Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

die drei gebote

PC Player hat sich drei Leitsätze auf die Fahne geschrieben, die bei jedem Test beherzigt werden.

»No Hype«

Keinen Respekt vor großen Namen. Bloß weil ein Spiel seit Jahren in aller Munde ist, muß es nicht automatisch ein Meisterwerk werden. In PC Player gibt es auch keine fragwürdigen Exklusiv-Deals, bei denen noch vor Beginn des Testvorgangs bestimmte Wertungen in Aussicht gestellt werden.

»Aktualität ist gut, Seriosität ist besser«

Um Sie möglichst aktuell über neu erscheinende Spiele zu informieren, testen wir manchmal auch Vorabversionen und Betas. Die müssen allerdings wirklich testreif sein. Sollten noch eklatante Mängel in einer »testfähigen« Version bestehen, die angeblich noch bereinigt werden, dann schieben wir die Besprechung im Zweifelsfalle um einen Monat und warten auf die End-version.

»Play hard«

Ein PC-Spiel ist in der Regel eine 100-Mark-Investition; also eine Größenordnung, die man nicht leichtfertig verplempern möchte. Die Tests von PC Player sind sachlich-streng, damit Sie kein Geld für Mittelmaß und Murks vergeuden. Sprich: Unser Wertungsspektrum fängt nicht erst bei 70 Punkten an. Damit es bei aller Härte fair zugeht, wird jedes Programm von einem Tester beurteilt, der das entsprechende Genre schätzt und kennt.

10 = katastrophal, 20 = schlecht, 30 = enttäuschend, 40 = mäßig, 50 = durchschnittlich, 60 = ordentlich, 70 = gut, 80 = sehr gut, 90 = genial, 100 = perfekt

PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen wie Grafik, Sound und so weiter beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt.

PC PLAYER INDEX

1998 MÄRZ

Die Reihenfolge der Spiele richtet sich nach der Punkte-Wertung im Test. Schneiden zwei Spiele mit der gleichen Punktzahl ab, wird alphabetisch geordnet.
Ein Strich bei einem der Redakteure bedeutet lediglich, daß dieser das Spiel nicht oder nicht lange genug gesehen hat, um sich eine eigene Meinung zu bilden.


HEINRICH LENHARDT

ROLAND AUSTINAT



MANFRED DUY

MARTIN SCHNELLE



UDO HOFFMANN

THOMAS KÖGLMAYR

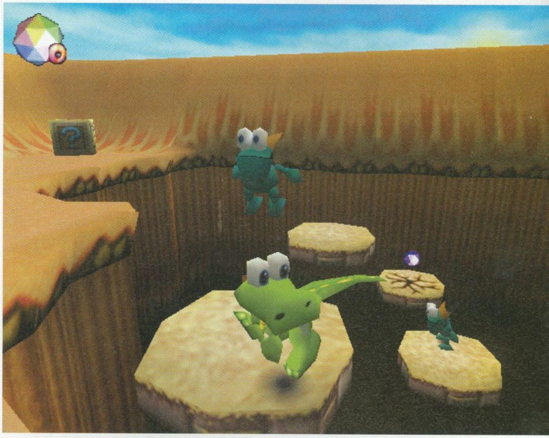

Spielename	Genre	Punkte	Heinrich Lenhardt	Roland Austinat	Manfred Duy	Martin Schnelle	Udo Hoffmann	Thomas Köglmayr	Seite
Jack Nicklaus 5	Sportspiel	82	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★	82
Croc	Geschicklichkeit	81	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	60
CART Precision Racing	Rennspiel	80	★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	74
Pandemonium 2	Geschicklichkeit	79	★★★★	–	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	108
NBA Action 98	Sportspiel	78	★★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★	80
Shanghai Dynasty	Denkspiel	76	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	92
You don´t know Jack	Denkspiel	73	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	–	114
Addiction Pinball	Flipper	70	★★★	–	★★★★	–	★★★	–	107
Nightmare Creatures	Actionspiel	69	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	112
Perry Rhodan: Operation Eastfront	Strategiespiel	68	–	★★★	★★★★	★★★	★★★★	–	64
Sega Touring Carts	Rennspiel	68	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	78
Sega Rally Racing (für MMX)	Rennspiel	67	★★★	★★	★★★★	–	★★★★	★★★	115
Rising Lands	Strategiespiel	62	★★	★★	★★★★	★★	★★★	–	88
My Friend Koo	Geschicklichkeit	58	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	–	113
Perry Rhodan: Brücke in die ...	Adventure	57	★★	★★★	★★	★★	★★★	–	72
Air Warrior 3	Flugsimulation	55	★★	★★★	★★★	★★★	★★	★★	100
Descent to Undermountain	Rollenspiel	46	★★★	★★★	★★★	–	★★★	★★★	98
Grab des Pharao	Adventure	45	–	–	★★	★★★	★★★	–	111
Tamagotchi	Denkspiel	35	★★	★	★	–	★★	★	98
Tenka	Actionspiel	29	★★	★	★	★	★	★★	96
Dilbert's Desktop Games	Spielesammlung	27	★★	★	★	★★	★	★	90
Granny	Adventure	27	★	★	★★	★	★★	★★	106

Die besten Spiele der letzten beiden Ausgaben:

Spielename	Genre	Punkte	Heinrich Lenhardt	Roland Austinat	Manfred Duy	Martin Schnelle	Udo Hoffmann	Volker Schütz	Heft
F1 Racing	Rennspiel	90	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	1/98
Curse of Monkey Island, The	Adventure	89	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	1/98
FIFA 98	Sportspiel	89	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	1/98
NBA Live '98	Sportspiel	88	★★★★	★★★★	★★★	–	★★★★★	★★★	1/98
Longbow 2	Flugsimualtion	86	★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	1/98
Fallout	Rollenspiel	85	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	1/98
Oddworld: Abe´s Oddysee	Action-Adventure	85	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	1/98
Wing Commander: Prophecy	Actionspiel	85	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	2/98
Heavy Gear	SF-Simulation	83	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	1/98
F22 ADF	Flugsimualtion	82	★★	–	★★★★	★★★★★	–	★★★★	1/98
F-22 Raptor	Flugsimualtion	81	★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	1/98

Die Geschmäcker sind verschieden: Im Index können Sie herausfinden, wie gut oder schlecht Ihrem »Lieblingsredakteur« die monatliche Spieleauswahl gefällt. Daß Strategiefans einem Echtzeit-Spektakel gute Noten geben, ist klar. Begeistern sich selbst dem Genre eher neutral eingestellte Tester für ein solches Spiel, dürfen auch »Normalspieler« einmal einen Blick riskieren. Absolute Spitzentitel bekommen fünf Sterne, Durchschnittsware drei und absoluter Schund einen Stern. Die Zwischenstufen vier und zwei Sterne differenzieren diese Einteilung weiter.

GOLD PLAYER



»Diese Plattform ist nicht groß genug für uns beide«: Im Nahkampf setzt Croc seinen Schwanzschlag ein, um den Dantini zu vermöbeln.

Geschicklichkeit für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Croc

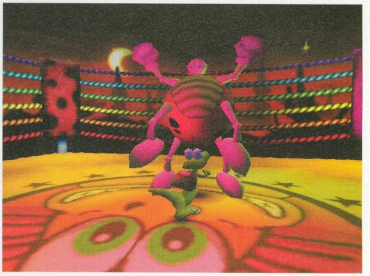
Böse Krokodile kommen in die Handtaschen-Boutique, Gute retten herzig hüpfend das Kuschelreich der Gobbos. Das grenzenlos niedliche »Croc« bettet klassische Hüpfspieltugenden in einer durch und durch dreidimensionale Spielwelt.

Die Ära der flachen Computerspiele-Grafiken scheint mit diesem Jahrhundert zu Ende zu gehen. Revolutionen bei Prozessor-Power und Beschleunigerkarten führten Programmierer in Versuchung, jedes nur denkbare Genre zu dreidimensionalisieren. Vom Ballerspiel bis zur Sportsimulation lösen Polygone und Texturen die gewohnten 2D-Welten ab. Selbst Echtzeit-Strategie ist vor 3D nicht sicher und auch dem guten alten Jump-and-run-Genre wird die radikale Optik-Renovierung angetan. Das bewies bereits Nintendo mit dem epochalen Geschicklichkeits-Meisterwerk »Super Mario 64«, das allerdings unumgesetzt in den hauseigenen Videospiel-Modulschächten verweilt.

Doch Konkurrenz belebt bekanntlich das Geschäft und das englische Programmierteam Argonaut (»Creature Shock«) scheut sich nicht, PC-Besitzer mit einer dreidimensionalen Hüpfspielweit zu bedenken. »Croc« heißt das unverschämt niedliche Programm, das seine Cartoon-Reize erst mit einem 3D-Beschleuniger voll entfaltet. Ohne Zusatzkarte gerät die Hopserei selbst bei niedrigster Auflösung auf einem P/166 zur zähen Angelegenheit.



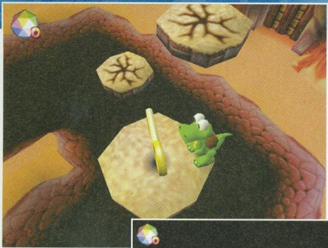
Unser Held ist ein kesser Krokodil-Knabe, der mit Rucksäckchen und einsamem Milchzahn ausgestattet auf den Hinterläufen durch die 3D-Kulisse watschelt. Anlaß der Rührigkeit ist die Rettung der Gobbos. Jene flauschigen Geschöpfe,

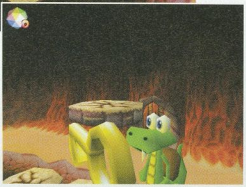


Der wunderhübsch illuminierte Obergegner-Kampf verfrachtet Croc in einen Boxring. Mit einer rechten Geraden schicken wir den dicken Kloppkäfer auf die Bretter.

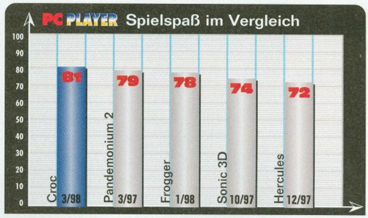
die scheinbar nur aus Fell und Kulleraugen bestehen, zogen einst das Waisenkrokodil Baby Croc auf. Die Idylle hat ein jähes Ende, als ein dreister Bösewicht namens Dante das Tal der Gobbos überfällt. Die friedlichen Flauschkerlchen werden in Käfige gesperrt und hinter Kisten vernagelt. Dantes eigene Crew, die herumpöbelnden Dantinis, machen sich indes ungehemmt breit. In letzter Sekunde läßt der Gobbo-König Rufus unseren Croc entkommen, indem er ihn per Kuriervogel entflattern läßt. Der böse Dante erfreut sich indes an den gefangenen Gobbos und bringt sie aus reiner Boshaftigkeit gerne zum Weinen (der ideale Chefredakteur!). Dabei ahnt der Schuft nicht, daß Crocs Befreiungsaktion bereits begonnen hat.

Der in Weltenrettungen erprobte PC-Spieler hat vier Inseln vor sich, die grafisch jeweils einem bestimmten Thema (Lava, Eis, Wüste, Burg) zugeordnet sind. In jeder Insel gibt es sechs Levels





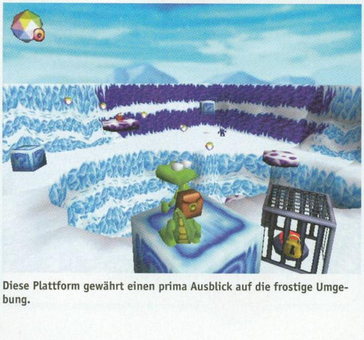
Anderer Blickwinkel gefällig? Per Tastendruck wechseln wir die Ansicht bei der Jagd nach einem verlockenden Schlüssel.



Hüpfen in der dritten Dimension: Als einziger Kandidat im Vergleichsfeld bietet Croc eine 3D-Welt, in der Sie sich völlig frei bewegen können. Ganz nebenbei sieht die Grafik extrem niedlich aus und nette Puzzles lockern das Jump-and-Run auf. Pandemonium 2 und Frogger haben zwar coole 3D-Effekte auf Lager, sind bei der Steuerung aber eingeschränkter. Die 3D-Abschnitte der Filmumsetzung Hercules leiden etwas unter durchwachsener Spielbarkeit. Sonic 3D ist ein kleiner Etikettenschwindler, denn hier wird vorzugsweise »nur« die isometrische Draufsicht verwendet. Technisch wirkt Segas Igel deshalb veraltet, bietet aber ausgereiftes Spieldesign.

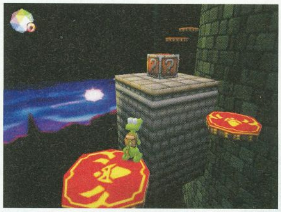
plus zwei Obergegner-Duelle. Perfektionisten, die alle acht Teile eines Puzzleschlüssels auftreiben, können sich sogar den Zugang zu einer fünften Insel erspielen. Sobald ein Abschnitt gemeistert wurde, dürfen Sie den Spielstand zwischenspeichern. Außerdem darf man per Continue-Feature im zuletzt erreichten Level weitermachen, wenn alle drei Bildschirmleben verbraucht sind.

Die Grafikdarstellung läßt sich entfernt mit »Tomb Raider« vergleichen. Sie blicken von hinten auf Ihren kleinen grünen Helden; bei Bewegungen und Drehungen schwenkt die unsichtbare Kamera automatisch mit. Die Übersicht läßt meistens nicht zu wünschen übrig. Kommt es doch einmal zu einem optischen Engpaß, justieren Sie per Tastendruck den Blickwinkel in mehreren Stufen. Die Beweglichkeit unseres Krokohelden ist beachtlich: Er legt stramme Sprünge hin, die sich auch als Waffe verwenden lassen: Drückt man während des Hüpfers erneut den Feuerknopf, setzt Croc zu einer rabiaten Gesäß-voraus-Landung der »Rawumms!«-Güteklasse an. Damit knackt man nicht nur Kisten, sondern putzt auch Dantinis und andere Schurken weg. Die Bagage läßt sich auch mit einem Schwanzschlag ausschalten, den Sie mit gutem Timing einsetzen können. Die Freude über einen geplätteten Gegner hält nicht lange vor; nach einigen Respektsekunden materialisiert der Widersacher erneut. Also nicht trödeln, sondern hurtig weiterhüpfen.



Diese Plattform gewährt einen prima Ausblick auf die frostige Umgebung.

Weitere Bewegungsnuancen sind zierliche Sidestep-Schrittchen nach links und rechts. Croc kann auch blitzartig eine 180-Grad-Drehung hinlegen, um von hinten nahendes Übel zu konfrontieren. Lila Glibberpudding-Massen dienen als Trampolins für Supersprünge, an Räuberleitern läßt es sich prächtig entlanghangeln und manche Kiste kann gar verschoben werden. Die meisten Schachteln sind zum schlichten Draufhüpfen freigegeben; oft steckt ein zu rettender Gobbo oder ein Diamant drunter. Von den Klunkern kann Croc kaum genug kriegen; 100 Stück bedeuten ein Extraleben. Außerdem schützen Diamanten bei Gegnerkollisionen: Croc verliert nur dann ein Leben, wenn er ohne Edelsteinchen erwischt wird. Ferner sollte man nach den fünf farbigen Diamanten in einem Level Ausschau halten. Finden Sie alle Mitglieder des zum Teil gut versteckten Glitzer-Quintetts, können Sie am Ende des Abschnitts die Tür zu einem Bonuslevel öffnen. Wer geradlinig dem nächsten Durchgang entgegenspielt, kann die meisten



In der vierten Spielwelt werden schon kleine Fehler durch tödliche Sprünge ins Nichts bestraft.

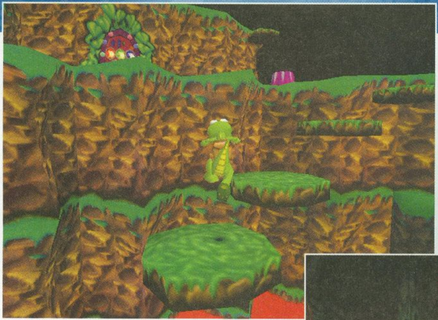


Feiner Croc: 640 x 480 Pixel, mit 3Dfx-Karte.

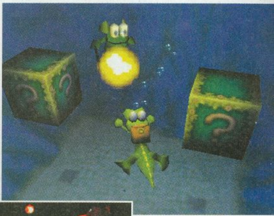


Grober Croc: 320 x 200 Pixel, ohne 3D-Karte.

GOLD PLAYER



Mit großen Sprüngen der Diamantentür entgegen: Hinter ihr verbirgt sich ein lukrativer Bonusraum.



▲ In seiner Eigenschaft als Krokodil paddelt Croc souverän durch trübe Fluten.



◀ Schalter berühren, Kisten schubsen: Ein paar Minipuzzles lockern die Hüpfkost auf.

Etappen relativ zügig durchqueren. Allerdings versäumt man dann einen wesentlichen Teil des Spiels. Abzweigungen und Nebenräume laden zum Erforschen ein. Schalter können gedrückt und Schlüssel ergattert werden; mit Luftballons unternimmt Croc kleine Flugreisen. Wer am Ende des Spiels eine 100-Prozent-Wertung erhalten will, muß jeden einzelnen Gobbo und jeden Edelstein aufstöbern. Hastige Durchspieler konzentrieren sich hingegen einfach aufs schnöde Vorankommen und lassen manchen hilfsbedürftigen Wuschelbold links liegen. Netter Service: Bereits abgeklapperte Stufen lassen sich nochmals besuchen, um entgangenen Boni nachzuspüren.

Die dreidimensionale Spielwelt sorgt nicht nur für Staunen bei der Betrachterschar, sondern verlangt auch etwas Eingewöhnungszeit. Gerade bei riskanten Sprüngen über Abgründe auf kleine Plattformen kann man sich zunächst verschätzen. Für Abwechslung sorgen immer wieder die coolen Obergegner. Meist muß Croc behende ausweichen und kann nur in bestimmten Augenblicken zu einer Attacke ansetzen. Sind der boxende Marienkäfer, der wirbelnde Killerkaktus und andere monströse Großmäuler besiegt, verwandeln sie sich reumütig in ihre ursprüngliche Gestalt zurück, flehen um Vergebung und hoppeln anschließend befriedet von dannen. Voller Jugendschutz ist gewährleistet. **(hl)**

Heinrich Lenhardt ★★★★★

Faszinierend, dieses Knuddelreptil. Streng genommen bietet Croc durch die Bank Spielelemente, die man von anderen Jump-and-runs zur Genüge kennt. Doch durch die »echte« 3D-Spielwelt, in der Sie sich im Gegensatz zu Pandemonium auch frei bewegen dürfen, bekommt die Sache einen neuen Kick. Das löbliche Leveldesign ermöglicht ein individuelles Spielerlebnis. Ob ich schnurstracks zum Ausgang rausche oder alle Abzweigungen auf Gobbo-Suche abgrase, bleibt mir überlassen. Hat man Croc auf die schnelle Art durchgespielt, reizen genug versteckte Finessen zum wiederholten Besuch.

Die Spielwelt ist nicht nur zum Quietschen süß, sondern auch technisch elegant mit leckeren Licht- und Wassereffekten inszeniert. Höchst inspirierte Musikstücke, die weit oben auf der Schunkelskala anschlagen, begleiten das krokodilige Vergnügen. Damit der Funke überspringt, rate ich aber dringend zu einer 3D-Karte. Ohne Hardware-Beschleunigung geht einiges an Charme und Tempo verloren.

Die Crux mit Croc: Der Staunomat-Faktor verblaßt nach ein paar Tagen etwas und weicht dem Ärger über einige übertriebene Hopsfallen. So oft bin ich selten in meiner Testerkarriere in Abgründen und Löchern verschwunden. Schade, daß den Designern mitunter der Schikanengaul durchgegangen ist.

- **+ Zuckersüße 3D-Kulisse**
- **+ Geschickter Level-Aufbau**
- **+ Kleine Puzzles**
- **+ Viele versteckte Extras**
- **– Ohne 3D-Karte recht lahm**
- **– Frustgefahr durch Abgrund-Schwemme**



Ohne 3D-Karte müssen Sie Auflösung und Farbtiefe zurückfahren, um ein gutes Spieltempo zu erzielen. Hier ist Croc bei 400 x 300 Pixeln unterwegs.

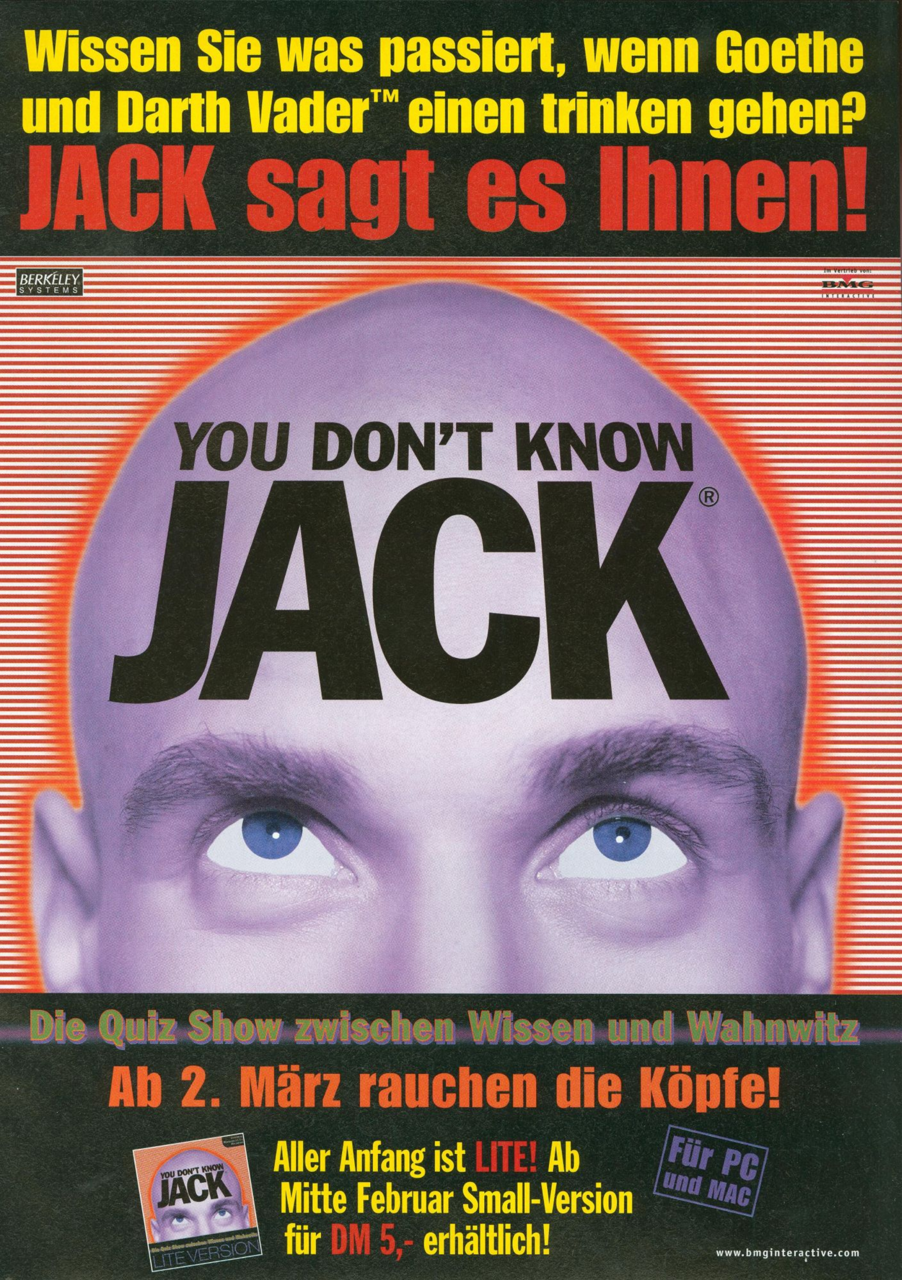
Croc

Hersteller:	Fox Interactive	**3D-Karten:** 3Dfx, ATI Rage II, Matrox Mystique, S3 Virge
Testversion:	Beta vom Januar '98	
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, minimum:** Pentium/133, 16 MByte RAM
Sprache:	Englisch	
Multi-Player:	–	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 16 MByte RAM, 3D-Karte
Ca.-Preis:	100 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	90	**Sound:**	90
Einstieg:	70	**Komplexität:**	80
Steuerung:	80	**Multi-Player:**	–

Spielspaß: 81



Wissen Sie was passiert, wenn Goethe und Darth Vader™ einen trinken gehen?
JACK sagt es Ihnen!
BERKELEY SYSTEMS
Im Vertrieb von:
BMG INTERACTIVE
YOU DON'T KNOW JACK®
Die Quiz Show zwischen Wissen und Wahnwitz
Ab 2. März rauchen die Köpfe!
YOU DON'T KNOW JACK
LITE VERSION
Aller Anfang ist LITE! Ab Mitte Februar Small-Version für DM 5,- erhältlich!
Für PC und MAC
www.bmginteractive.com

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Perry Rhodan: Operation Eastside

Der grüne Balken und die daneben stehenden Zahlen informieren darüber, inwieweit der aktive Planet zur Besiedlung geeignet ist.



In Puncto Berühmtheit nimmt es der Sternenreisende Perry Rhodan hierzulande locker mit Captain Kirk oder Luke Skywalker auf. Nach nunmehr über 35 Jahren Dienstzeit in unzähligen Romanen war Perrys zweite Karriere in einem Weltallstrategiespiel überfällig.



Mit dem aufgepoppten Menü konzentrieren Sie sämtliche Forschungstätigkeiten auf einen Bereich.

Einmal die Woche greift Perry Rhodan ins kosmische Geschehen ein und sorgt für Ordnung bei zankenden Superintelligenzen, planetaren Eroberungslüstlingen und gröberen kosmischen Rätseln. Die Dauerwurst unter den SF-Serien ist mittlerweile bei Heft 1900 angelangt. Für die Hintergrundgeschichte des Perry-Strategiespiels griffen die Entwickler von Spellbound/Fanpro auf Motive der Bände 150 bis 200 zurück. Die »Eastside« bezeichnet einen abgelegener Teil der Milchstraße, den es hier im Rundentakt zu besiedeln gilt. Zur Wahl stehen sechs mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen behaftete Rassen wie die Arkoniden, die Topsider oder die Menschen. Die restlichen fünf Spezies werden vom Rechner betreut. Nicht außer Acht lassen sollten Sie zudem die Blues. Bei diesen unangenehmen Gesellen handelt es sich um eine stets vom Computer betreute, äußerst aggressive Rasse, die zudem einen sehr hohen technologischen Stand innehat. Läßt man mal die Blues außen vor, können Sie mit allen anderen Parteien Verträge und Allianzen abschließen. Ein solches Bündnis bietet nicht nur gegenseitigen militärischen Schutz, sondern auch Aussicht auf Rohstoffaustausch.



Zu Beginn wählen Sie die Größe des Raumsektors und legen fest, wieviel Prozent davon zu besiedeln sind, um zum Herrscher des Weltalls gekürt zu werden. Bei jedem Neustart wird daraufhin ein frischer Raumsektor generiert, der bis zu 3000 Planeten enthält. Zunächst begeben Sie sich auf die Oberfläche Ihres Heimatplaneten, um dort eine erste Kolonie zu errichten. Mittels Maus und Iconmenüs stellen Sie beliebig viele der in acht Sorten vorrätigen Gebäudetypen in die isometrische Landschaft. Fabriken sorgen für die Bereitstellung von Rohstoffen und Wohnhäuser sowie Biogärten für einen Anstieg der Bevölkerungszahl. In Forschungsgebäuden werkeln Ihre Erfinder an jeweils vier verbesserten Ausgaben der Gewächshäuser, Wohnsiedlungen, Fabriken und Raumschiffwerften. Darüber hinaus optimieren Sie die Schilde, Waffen und Antriebe Ihrer Raumflotte. Für jedes Forschungslabor wählen Sie einen dieser Bereiche aus, über ein praktikables Menü dürfen Sie auch all Ihre Erfinder auf ein gemeinsames Entwicklungsziel einschwören.

Raumschiffe werden im Konstruktionsmenü in Auftrag gegeben. Dabei entscheiden Sie selber, mit welchem Antrieb, Schutzschild und Waffensystem der Sternenjäger ausgestattet wird. Je mehr Extras Sie in Ihr Schiff einbauen, desto mehr Rohstoffe und Runden werden bis zu dessen Fertigstellung verschlungen. Mit technologischen



Beim Erstkontakt verhalten sich die anderen Rassen zumeist friedlich.



Nach jeder vollendeten Erfindung erfolgt als Belohnung eine hübsche Mitteilung.





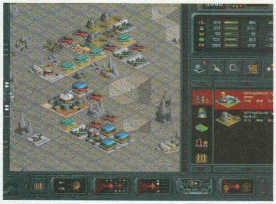
Zwei Szenen aus den locker eingestreuten Zwischensequenzen.

Neuerungen lassen sich die Raumer später nicht mehr nachrüsten, aber immerhin ist die Schiffswerft gleichzeitig Reparaturwerkstätte. Wenn Ihre Bevölkerung eine bestimmte Größe erreicht hat, zwacken Sie ein paar Siedler ab und rüsten Ihr Raumschiff noch mit einer Kolonistenkapsel aus. Dann geht die Reise in ein separates Menü mit einer stufenlos dreh,- und zoombaren Sternenkarte. Per Mausklicks geben Sie etwas umständlich den Zielort an; sollten mehrere Schiffe das selbe Gestirn anpeilen, werden Sie automatisch zu einer Flotte zusammengefaßt.

Nur ein geringer Prozentsatz der Planeten ist überhaupt zur Besiedlung geeignet, die meisten bestehen aus unfruchtbaren Wüsteneien oder Schneefeldern. Wenn die Bedingungen nicht allzu unwirtlich sind, lösen Sie die Kolonistenkapsel vom Schiff. Nach einer hübsch anzuschauenden Zwischensequenz besiedeln Sie den neuen Planeten auf die gleiche Weise wie die Heimatbasis. Allerdings müssen Sie dort mit der Forschung wieder bei Null anfangen, so daß der Aufbau zu einer blühenden Siedlung schon ein Weilchen dauern könnte. Sie dürfen auch Gouverneure einsetzen, die sich um solch lästiges Tagewerk kümmern und sogar den kolonialen Aufbau bis hin zur Errichtung von Raumschiffbasen vorantreiben.

Mit zunehmender Ausbreitung kommt irgendwann der Tag, an dem die anderen Rassen auftauchen. Zu Anfang sind sie meistens gerne dazu bereit, Allianzen und Friedensverträge zu schließen.

Im späteren Spielverlauf und bei zunehmendem Platzmangel stellen sich Reibereien von ganz alleine ein. Und wer bis dahin nicht über eine bis an die Zähne bewaffnete Flotte verfügt, hat in den zwangsläufig folgenden Konflikten keine längeren Überlebenschancen. Kämpfe finden immer dann statt, wenn ein Schiff eine feindliche Kolonie anfliegt. Sämtliche Raumer, die in diesem Moment um den Orbit kreisen – aber auch die Abwehrgeschütze des Planeten – nehmen an den im Rundenmodus ablaufenden Gefechten teil. Nacheinander feuert jeder Gegner mit seinen Schiffen auf den Feind, und dort überlebt mit schöner Regelmäßigkeit stets derjenige mit der besten Bewaffnung. Der Sieger übernimmt die Gebäude der feindlichen Kolonie und füllt sie mit eigenen Kolonisten auf. Der Verlust des Heimatplaneten ist aber nicht zwangsläufig mit einer Kapitulation verbunden, denn solange Sie noch über ein mit einem Kolonialmodul bestücktes Raumschiff verfügen, besteht auch noch Hoffnung. Dem Geschehen mangelt es zwar über weite Strecken an jeglichen Animationen, aber für Atmosphäre sind hier ohnehin eher der Ex-»Tangerine Dream«-Musikus Christopher Franke sowie eine sonore Frauenstimme zuständig. (md)



Auf jeder neu errichteten Tochterkolonie fängt die Forschung erneut bei Null an.



Die Raumkämpfe übernimmt auf Wunsch auch der Computer.

Manfred Duy ★★★★

Um dieses Spiel zu mögen, muß man zwar nicht unbedingt ein Perry-Rhodan-Fan sein – aber es hilft ungemein. Dem Otto-Normal-Astronauten wird die reichlich umständliche Menüstruktur mehr zu schaffen machen als die recht friedfertigen Gegner. Zu vielen wichtigen Menüs dringt man manchmal erst durch wahre Klickorgien vor. Insbesondere die Steuerung der Raumschiffe läßt deutlich zu wünschen übrig. Auch würde ich gerne wissen, warum nach jedem Rundenende stets ein automatischer Rücksturz in das Hauptmenü erfolgt.

Wer sich allerdings damit erst mal abgefunden hat, wird mit einem abwechslungsreichen Spielverlauf entlohnt, der auch langfristig zu fesseln vermag. Lobenswert sind viele sinnvolle Automatikroutinen: zum Beispiel die Möglichkeit, Gouverneure einzustellen oder sämtliche Forschungstätigkeiten auf einen Bereich zu fokussieren. Zwar ist Operation Eastside unter dem Strich kaum mehr als eine Light-Version des Microprose-Klassikers Master of Orion 2. Aber wie heißt es so schön: Besser gut abgekupfert als schlecht selbst erfunden.

- **+ Zufallsgenerierte Welten**
- **+ Sinnvolle Automatikroutinen**
- **+ Spannende Story**
- **– Übles Menü-Wirrwarr**
- **– Mickriges Kampfsystem**

Perry Rhodan – Operation Eastside

Hersteller:	Spellbound/Fanpro
Testversion:	Beta vom Januar '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–6 (Modem, Netzwerk)
Ca.-Preis:	80 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	Pentium/60, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/120, 32 MByte RAM

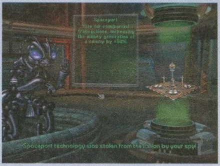
PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	**Sound:**	70
Einstieg:	60	**Komplexität:**	70
Steuerung:	40	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 68

Perry Rhodan:
Operation Eastside im Vergleich

Von einem eigenen Sub-Genre zu sprechen, wäre sicherlich noch etwas verfrüht. Aber offensichtlich erfreuen sich Weltallbesiedelungen steigender Beliebtheit. Zeit für einen Vergleich der drei interessantesten Vertreter.

	Operation Eastside (Spielspaß: 68)	Master of Orion 2 (Spielspaß: 85)	Pax Imperia 2 (Spielspaß: 74)
Siedlungsbau	 Perry Rhodan: Die Siedlung wird auf einem rundum scrollbaren isometrischen Gelände im Rundentakt erstellt. Jedes der anklickbaren Gebäude läßt sich auswerten.	 Master of Orion 2: Die Kolonisierung erfolgt über unanimierte Schaubilder. Die Bevölkerung ist in die drei Klassen Arbeiter, Bauern und Wissenschaftler aufgeteilt.	 Pax Imperia 2: Der koloniale Aufbau geht in Echtzeit vonstatten und erfolgt vom Weltall aus durch die Verteilung von Ressourcen und Geldern.
Schiffkonstruktion	 Perry Rhodan: Die Raumschiffe lassen sich in den vier Bereichen Schutzschild, Waffen, Antrieb und Stärke verbessern, spätere Aufrüstungen sind nicht möglich.	 Master of Orion 2: Es existieren sechs unterschiedlich große Schiffstypen. Eine nachträgliche Aufrüstung mit Waffen und Antrieben ist möglich.	 Pax Imperia 2: Bietet mit 13 selbst erstellten Forschungsgebieten und nachträglichen Aufrüstungen die wohl aufwendigste Raumschiffkonstruktion des Genres.
Kampfsequenzen	 Perry Rhodan: Die eher unansehnlichen Kämpfe laufen auf einer Hexfeldkarte im Rundentakt ab und werden bei Bedarf vom Computer übernommen.	 Master of Orion 2: Die Rundenkämpfe lassen sich deaktivieren. Sämtliche Bodenangriffe übernimmt ohnehin der Computer.	 Pax Imperia 2: Die Kampsequenzen erinnern ein wenig an Echtzeit-Strategiespiele. Genau wie dort hetzen Sie Ihre Flotten in Echtzeit auf den Feind.
Forschung	 Perry Rhodan: Forschung wird in den acht Bereichen Wohnraum, Nahrung, Leicht,- und Schwerindustrie, Schutzschilde, Waffen, Stärke und Antrieb betrieben.	 Master of Orion 2: Die Forschung konzentriert sich stets auf einen Bereich. Vier Basis-Technologien unterteilen sich in etwa 60 Wissensgebiete.	 Pax Imperia 2: Beliebig viele Gelder werden auf die fünf Kernbereiche Waffen, Schutzschilde, Raumschiffdesign, Gebäude und Antrieb verteilt.



Get the action!
Get Creative®!
Heiße Upgrades für coole PC's
Steigen Sie um auf eine Soundkarte der AWE64-Serie! Beim Kauf einer Sound Blaster AWE64 Value oder AWE64 Gold erhalten Sie bis zu DM 50,- für Ihre alte Soundkarte!
Weitere Informationen: Tel. 089/992 87 15-0
Dieses Angebot ist in Deutschland bis zum 31.3.98 gültig.
Action total
Mit unserem breiten Spektrum an erstklassigen Upgrade-Produkten können Sie Ihren PC ganz einfach und zu einem erschwinglichen Preis in ein beeindruckendes Multimedia-Zentrum verwandeln. Erleben Sie Kompatibilität, Höchstleistung und Topqualität aus einer Hand – und werden Sie eines von ca. 50 Millionen Mitgliedern der großen CREATIVE LABS-Familie!
PC-DVD Encore Upgrade Kit
Nehmen Sie teil an der DVD-Spielerevolution, und nutzen Sie heute schon die Technologie von Morgen. Verwandeln Sie Ihr Wohnzimmer in Ihr persönliches Heimkino.
Sound Blaster AWE64 Gold und Value
Die maßstabsetzende Soundkarte in Sachen Preis/Leistungsverhältnis und Kompatibilität, geeignet für mehr Anwendungen als alle anderen heute erhältlichen Soundkarten.
Graphics Blaster Exxtreme
Brauchen Sie was Scharfes? Ergänzen Sie hyperrealistisches Audio mit unserem neuen ultimativen 2D/3D-Grafikboard für unglaubliche Performance, Wirklichkeitstreue und Bildqualität durch das neue Permedia 2-Chipset.
PC Works CSW100
Steigen Sie mit diesem preisgünstigen 3-Kanal-Lautsprechersystem in ein unverfälschtes Hörerlebnis ein!
SoundWorks CSW200
Tauchen Sie ein in die Klangwelten Ihrer Spiele und erleben Sie Spielespaß pur mit diesem hochwertigen und perfekt auf unsere Soundkarten abgestimmten Doppelkammer-Subwoofer-System.
Micro-Works CSW350
Mit diesem Doppelkammer-Subwoofer-System sprengen Sie die Sounddimensionen Ihres PC's. Profi-Lautsprecher für den kompromißlosen HiFi-Genießer.
Heiße Upgrades für coole PC's.
G-Police ©1997 Psygnosis Limited. All rights Reserved
EMPFEHLUNG PC Direkt AWE64
PC SHOPPING EMPFEHLUNG AWE 64 Gold
CREATIVE
WWW.SOUNDBLASTER.COM
GameStar Soundblaster AWE 64 Gold
1,7 GameStar Sound Blaster AWE 64 Value
PSYGNOSIS
Creative Labs · Feringastraße 6 · 85774 Unterföhring · Info/Hotline 089/957 90 81 · Creative Shopping Zone 0130/81 51 01
© Copyright 1997. Creative Technology Ltd. Sound Blaster und AWE64 sind eingetragene Warenzeichen, SoundWorks, CSW200, Graphics Blaster und Blaster Exxtreme sind Warenzeichen der Creative Technology Ltd.
Alle anderen genannten Marken- und Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der entsprechenden Inhaber. Änderungen der technischen Daten vorbehalten.

Perry Rhodan: Das Autoren-Interview

Translator



Arndt Ellmer, Leserbrief-Betreuer und Autor.



Robert Feldhoff, Exposé-Schreiber und Autor.

Passend zur Veröffentlichung der neuen Perry-Rhodan-Computerspiele plauderten wir mit zwei Autoren der Romanvorlagen. Robert Feldhoff und Arndt Ellmer formen die Zukunft der schier endlosen SF-Serie.

PC PLAYER: Stellt Euch doch kurz mal vor. Was sind Eure Funktionen bei der Perry Rhodan-Serie?

ARNDT ELLMER: Neben meiner Tätigkeit als Autor betreue ich als Leserredakteur die eintreffende Post und stelle die Leserkontaktseiten (LKS) der Hefte zusammen. In dieser Funktion bin ich für die Leser Ansprechpartner, Beichtvater, Onkel von nebenan und vieles mehr.

ROBERT FELDHOFF: Ich bin Jahrgang 1962 und habe in meiner Zeit als professioneller Autor rund 70 Heftromane, etwa zehn Taschenbücher und das Hardcover »Grüße vom Sternenbiest« geschrieben. Außerdem bin ich als Comic-Szenarist für den Zeichner Dirk Schulz (»Indigo«, »Chiq & Chloe«, Splitter-Verlag) tätig, dazu noch diverser Kleinkram.

Nach meinen ersten verkauften Kurzgeschichten schickte ich 1986 ein PR-

»Sich nur auf den Namen Perry Rhodan zu berufen, hat überhaupt keinen Sinn.«

Taschenbuch an die VPM (Verlagsunion Pabel-Moewig). Daraufhin wurde ich Teamautor bei PR mit meinem ersten Band »Die Harmonie des Todes« (Heft 1328). Seit Band 1700 gestalte ich mit Ernst Vlcek zusammen die Exposés.

PC PLAYER: Arndt, was hast Du eigentlich gemacht, als der Zyklus »Das zweite Imperium« damals in der Erstauflage erschien?

ARNDT: Also ich weiß nur eines, daß ich zu diesem Zeitpunkt nicht mehr in die Windeln gemacht habe. Das muß so in den Jahren 1963/1964 gewesen sein. Da ging ich in die Grundschule und habe mich für meinen späteren Weg als Schriftsteller vorbereiten lassen (grinst).

PC PLAYER: Wieso werden erst jetzt PR-Computerspiele gemacht?

ARNDT: Wir hatten Ende der 80er Jahre mit der PR-Simulation ja schon ein Brettspiel. Computer waren zu dem Zeitpunkt noch nicht so verbreitet. Selbst vor zwei, drei Jahren verfügten die meisten jugendlichen PR-Leser noch nicht über eine schnelle Maschine mit CD-ROM-Laufwerk. Heute ist das anders, und die Computerspiele machen jetzt einen Sinn. Wir sind gerade zum richtigen Zeitpunkt in den Markt gegangen.

PC PLAYER: Wie seht Ihr die Zukunft von PR im multimedialen Zeitalter, etwa im Bereich CD-ROM oder Internet?

ARNDT: Natürlich wird es außer »Operation Eastside« auch Adventures, Simulationen und Ähnliches geben. Das zweite Spiel, das in diesen Tagen auf den Markt kommt, heißt »Thoregon – Brücke in die Unendlichkeit« und ist ganz anders. Und für das kommende Jahr haben wir weitere Pläne in Sachen CD-ROM.

ROBERT: Die Zukunft hängt davon ab, ob für die entsprechenden Medien gute, angemessene Arbeit geleistet wird. Sich nur auf den Namen Perry Rhodan zu berufen, hat meines Erachtens überhaupt keinen Sinn. Die Produkte müssen gut sein und auch ohne den Namen bestehen können. Bei »Men in Black« etwa hat man gesehen, daß da nur ein eingeführter Name nochmal abkassiert wird; eine Zukunft hat das nicht. Bei »Star Wars«- oder »Star Trek«-Produkten sieht hingegen man, daß diese auch ohne Unterstützung des Markennamens funktionieren. Nehmt beispielsweise »Jedi Knight« – da muß man keinen Star-Wars-Film gesehen haben.

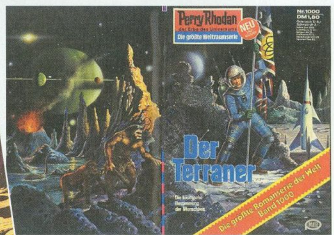
Ich denke, wir müssen mit den Produkten aus der PR-Peripherie in dieselbe Richtung. Aber das läßt sich nicht aus dem Ärmel schütteln. Wir brauchen intern einen langen Atem und Kampfmoral. Alles, was hinterher leicht aussieht, wird hinter den Kulissen hart erarbeitet.

PC PLAYER: Robert, während Thoregon recht nahe an den aktuellen PR-Geschehnissen liegt, spielt das FanPro-Strategiespiel in der PR-»Frühzeit«. Könnten Leser und Käufer damit Schwierigkeiten haben?

ROBERT: Überhaupt nicht. Wenn ein Spiel gut ist, ist es eben gut. Wenn ein Spiel ohne Kenntnis eines PR-Zyklus nicht spielbar ist, taugt es nix.

PC PLAYER: Inwieweit bist Du beim Thoregon-Adventure involviert?

ROBERT: FanPro arbeitet ja schon länger an Operation Eastside. Das Spiel verzögerte sich damals jedoch mehr und mehr. In der Verlagsbranche ist man nicht daran gewöhnt, daß es bei einem Projekt auch schon mal »ein oder zwei Jahre länger« dauern kann – obwohl das für die Spieleentwicklung ja nicht ungewöhnlich ist.

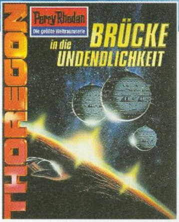


Jubiläumsbände wie die Nummer 1000 haben für gewöhnlich ein Heft-umlaufendes Titelbild.



So fing alles an: Perry Rhodan Band 1 »Unternehmen Stardust«.

Also beschloß man bei VPM, zusätzlich eine PR-Multimedia-CD-ROM zu machen, und zwar zum gerade laufenden Thoregon-Zyklus. Da die Firma Mainscreen aus Bruchsal soeben die Archiv-CD »Abenteuer Universum« abgeliefert hatte – und damit in den Verkaufscharts von Media Control bis auf Platz 4 kletterte – wurde sie auch mit dem Thoregon-Spiel beauftragt. In der VPM-Chefetage wußte man, daß ich schon an Computerspielen mitgearbeitet hatte, daß ich mich also genügend auskenne, um als Bindeglied zwischen Mainscreen und PR-Serie zu fungieren. Also ging der Auftrag an mich, bei der CD mitzuarbeiten.



Für das Adventure »Thoregon – Brücke in die Unendlichkeit« schrieb Robert Feldhoff die Geschichte.

Insofern war es sicherlich gut, daß ich die ganze Thoregon-Idee in der Serie weitgehend mitentwickelt habe. Mit den eigenen Ideen braucht man jedenfalls nicht respektvoll umzugehen; die biegt man sich hin, wie man sie gerade braucht kann. Welche technischen Möglichkeiten für den Titel zur Verfügung stehen würden, war zu diesem Zeitpunkt noch unklar. Ich schrieb also zunächst den kompletten Text für ein Grafik-Adventure, mit allen Rätseln und so weiter. Ein ziemlich dicker Schinken. Wie Mainscreen die Vorlage am Ende umsetzen wollte, kristallisierte sich erst von da an heraus. (Normalerweise geht man natürlich umgekehrt vor.)

Der größte Teil meiner Arbeit war nun getan. Der kleine Rest – etwa 95 Prozent – wurde von den Programmierern erledigt. In den vier CDs stecken unheimlich viele Videos; die muß man erstmal herstellen, wenn man nicht gerade 100 Leute hat.

In der Schlußphase wurde ich noch einmal als Berater hinzugezogen. Ein Kapitel des Adventures wird etwa durch eine Helmperspektive gespielt. Wir haben uns lange Gedanken gemacht, wie man aus der Ich-Perspektive einen SERUN-Helm darstellt – und wie zum Teufel man das Ganze mit einem Quicktime-VR-Fenster verbinden soll. Höchster Schwierigkeitsgrad für Grafiker Manfred Kratschmann!

Außerdem kam mir die Aufgabe zu, mit Programmierer Thomas Schrumpf das gesamte Spiel Datei für Datei zu öffnen. Wir haben versucht, einen normalen Spielbetrieb zu simulieren; ich hatte dabei herauszufinden, ob die Story (vom technischen Aspekt mal abgesehen) rund läuft oder nicht, wo es an der Logik hapert und wo wir nachbessern müssen.

> *„Mit den eigenen Ideen braucht man nicht respektvoll umzugehen."*

PC PLAYER: Wie lange wollt Ihr die Serie denn noch fortführen?

ARNDT: Nach 37 Jahren und insgesamt über 2000 Romanen (1900 Hefte, 400 Taschenbücher und 60 Hardcover) ist die PR-Serie eine unendliche Geschichte.

PC PLAYER: Vielen Dank für das Gespräch!

(mash)

Special: Wer ist Perry Rhodan?

Unser Mann im All

Das Phänomen Perry Rhodan begleitet die Fans seit mittlerweile 37 Jahren. Für alle, die mit dem »Erben des Universums« eher wenig anfangen können, bringen wir Licht in das Dunkel des Weltalls.



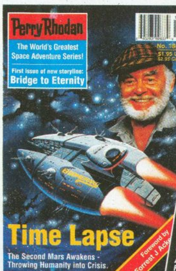
Mit Roman Nr. 1900 fängt ein neuer Zyklus an. »Hunderter-Bände« sind für gewöhnlich opulenter ausgestattet.



In der japanischen Ausgabe werden jeweils zwei Hefte in einem Band veröffentlicht. Natürlich liest man dabei von rechts nach links.

Mit weit über einer Milliarde verkauften Romanen ist Perry Rhodan die erfolgreichste SF-Serie in dieser Galaxis – oder zumindest auf der Erde. Von den Fans werden die Hefte geliebt, Hoch-Literaten kanzeln sie als »Schund« ab. Woche für Woche warten die Leser auf neue Abenteuer ihres Helden, der mittels »Zellaktivatorchips« biologisch unsterblich ist.
Als Karl-Herbert Scheer und Clark Darlton 1961 die Serie Perry Rhodan konzipierten, war sie auf 30, maximal 50 Romane ausgelegt. Inzwischen sind in ihrer alternativen Geschichtsschreibung seit der ersten Mondlandung durch einen gewissen Major Rhodan fast 2.900 Jahre vergangen.
Auch wenn zwei der insgesamt vier Nachauflagen eingestellt wurden, steigt die Zahl der Publikationen weiter: Neben der eigentlichen Serie und ihren Wiederveröffentlichungen werden jeweils vier oder fünf überarbeitete Romane in Buchform zusammengefaßt. Mittlerweile gibt es 60 dieser »Silberbände«, die ein 3D-Cover aufweisen. Parallel dazu wird der »Thoregon«-Zyklus (ab Band 1800; ein Zyklus umfaßt für gewöhnlich 100 Hefte) ebenfalls fest gebunden mit ähnlichem Umfang publiziert. Außerdem gibt es über 400 Taschenbücher, die »Planetenromane«, welche herausgelöst aus dem Hauptgeschehen oft in der Serie vernachlässigte Handlungsfäden aufgreifen. Diejenigen Taschenbücher, in denen Atlan vom Planeten Arkon eine tragende Rolle spielt, werden nun ebenfalls in chronologischer Reihenfolge als Hardcover gedruckt. Der Arkonide bekam 1969 eine eigene Romanheft-Serie spendiert, die 17 Jahre später, nach 850 Bänden, allerdings wieder eingestellt wurde. Eine weitere Taschenbuch-Reihe, die »Space-Thriller«, sind ebenso im Perry-Rhodan-Universum angesiedelt und wurde 1997 ins Leben gerufen.
Auch andere Printmedien beschäftigen sich mit dem Unsterblichen, der immer wieder in galaktische Geschicke eingreift. 1967 wurden die ersten Comics veröffentlicht, die 1992 eine Neuauflage erlebten. Mittlerweile werden neue Bildergeschichten herausgebracht. Sogar im musikalischen Sektor tut sich etwas: Schon 1986 gab es von der holländischen Gruppe Sensus, die seinerzeit mit einem gleichnamigen Titel die hiesigen Charts anführten, ein Stück namens »A million light years from home«, dem jedoch wenig Erfolg beschieden war. Anders sieht es mit der SF-Oper »Pax Terra« von Christopher Franke aus. Das Ex-»Tangerine Dream«-Mitglied ist darüberhinaus für den Soundtrack der SF-Serie »Babylon 5« sowie anderer US-Projekte verantwortlich.
Ein Medien-Tiefpunkt war jedoch 1967 erreicht, als der italienische SF-Film »Perry Rhodan – S.O.S. aus dem Weltall« in die Kinos hinein- und genauso schnell wieder hinausrauschte. Der Streifen vereinigte alles, was aus dieser Zeit an üblen Klischees bekannt ist: an Fäden herumwackelnde Raumschiffe, glitzernde Raumanzüge mit Goldfischgläsern als Helm, konfuse Handlung und dilettantische Darsteller. Hoffnung auf einen gut produzierten Film hält sich im Fandom, als Bernd Eichinger 1990 die Rechte für eine Verfilmung erwarb. Bis dato hört man jedoch nichts weiteres über dieses Projekt.
Vom Medium Internet mal abgesehen (http:// www.Perry-Rhodan.net) ist eine Multimedia-CD-ROM auf dem Markt, die neben dem damaligen Inhalt der Website jede Menge Bilder und Zeichnungen enthält. Darüber hinaus kommen nun zwei Spiele auf den Markt, deren Tests Sie in dieser PC Player finden. Die in den fast 40 Jahren ihrer Existenz in unzählige Sprachen – darunter russisch, japanisch, englisch und finnisch – übersetzte Serie wird Ende dieses Jahrtausends ihren 2000sten Band herausbringen. **(mash)**

Wird in Amerika neu veröffentlicht: Der »Thoregon«-Zyklus, beginnend mit Heft 1800 »Zeitraffer«, im amerikanischen »Time Lapse«.





Im neuen Perry-Rhodan-Magazin erfahren Sie alles mögliche über den Namensgeber, die Serie und das Drumherum.

Was passiert gerade bei Perry Rhodan?

Nachdem der Planet Trokan die Stelle des solaren Mars eingenommen hat, passieren dort merkwürdige Dinge. Er hüllt sich in ein Feld ein, in dem die Zeit mit millionenfacher Geschwindigkeit abläuft. Als das Gestirn das Zeitfeld wieder verläßt, steht dort ein »Pilzdom«. Durch dieses beschreitet Perry Rhodan mit zwei Mitstreitern die »Brücke der Unendlichkeit«, die ihn Millionen Lichtjahre von der Erde entfernt wieder entläßt. Währenddessen gerät die Menschheit in schreckliche Gefahr durch Goedda, einen gigantischen Gebär-Organismus, der Milliarden Menschen zur Vermehrung braucht und danach den Rest vernichtet.

Nachdem die Entvölkerung der Milchstraße im letzten Moment abgewendet werden konnte, taucht ein Volk namens Nonggo auf, die das sogenannte Heliotische Bollwerk installieren. Dieses Gerät ist eine Art Riesen-Teleporter, der komplette Stadtteile durch die Gegend verfrachtet.

Mittlerweile hat Perry Rhodan auf seinen Reisen herausgefunden, daß es eine »Koalition Thoregon« gibt. Wer oder was diese Organisation ist, bleibt bis jetzt unklar. Sicher ist nur, daß die Menschheit nun ebenfalls zu diesem Verein gehört, der einen mächtigen Gegner namens Shabazza hat. Dieser schickte der Menschheit schon Goedda auf den Hals, verfügt aber noch über weitere Plagen. Wahrscheinlich ist er auch für die Sabotage des Heliotischen Bollwerks verantwortlich, das daraufhin explodiert. Außerdem teleportierte es so zwei Teile der Erde mittels der »Faktordampf-Barriere« zu einem wahllosen Ort im Universum. Auf diese Art kam Terra an die Dscherro-Plage, ein äußert brutales und menschenverachtendes Diebesvolk, das von der Erdregierung fast 60 hochmoderne Raumschiffe erpreßt.



Noch 98 Wochen bis zum Riesenjubiläum: Band 1902 ist das derzeit aktuelle Perry Rhodan-Heft.

Auf der Suche nach den Baolin-Nda, einem weiteren Volk der Koalition Thoregon, gelangt Perry Rhodan derweil in die Galaxis Shaogen-Himmelreich. Dort lebt das Volk der Mönche. Deren Religion basiert auf einer alle 70 Stunden auftauchende Erscheinung, die sämtliche Wesen bis in ihr Innerstes »durchleuchtet«. Das ist aber seit vielen Jahren nicht mehr geschehen, weswegen Konflikte in der gesamten Galaxis schwelen und in offenen Krieg umzuschlagen drohen. Diese Erscheinung war in Wirklichkeit ein Kontrollmechanismus und ging von den Baolin-Nda aus, die in einer Hyperraumblase hausten – bis Shabazza dort fast alles Leben vernichtete. Eine Spur führt Perry zur SOL, einem Riesenraumschiff, das den Lesern seit über 1200 Heften bekannt ist.

Weitere Geschehnisse in der Milchstraße laufen in der Zwischenzeit auf einen galaxisumfassenden Krieg hinaus. Sie sehen, es brennt an allen Ecken und Enden. Wie immer werden wahrscheinlich die Handlungsfäden zum Zyklusende zusammenlaufen – bis dahin haben alle Fans noch knapp 100 Hefte vor sich. (mash)

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene



Perry Rhodan: Brücke in die Unendlichkeit

Mars macht mobil - oder: Was sich Perry Rhodan und die Terraner einhandeln, wenn sie den vierten Planeten des Sonnensystems einfach gegen einen anderen austauschen.



Unterwegs zu Attaca Meganon: Von welchem Spiel haben sich die Grafiker hier nur inspirieren lassen?

Auch die Menschen des 49. Jahrhunderts haben es nicht leicht: Mit Hilfe eines außerirdischen Volkes wechseln sie den Mars gegen den Planeten Trokan aus. Auf dem roten Planeten gelandete Kristalle sorgen nämlich für eine gefährliche Strahlung, die der Erdbevölkerung arg zu schaffen macht. Unvermittelt hüllt sich Trokan jedoch in ein Zeitrafferfeld, in dem in 70 »normalen« über 250 Millionen beschleunigte Jahre vergehen. Als das Feld genauso schnell verschwindet, wie es entstanden ist, entdecken die Terraner dort eine geheimnisvolle Kultur.



Stromsparen auf Camelot: Freund Atlan verbirgt im Schatten sein bewegungsarmes Gesicht.

Dieses Szenario bildet zur Zeit den stimmungsvollen Hintergrund der Perry-Rhodan-Romane. Sie leiten den Titelhelden in »Perry Rhodan: Brücke in die Unendlichkeit« durch die Ereignisse des aktuellen Zyklus, einer Reihe thematisch zusammenhängender Geschichten. Perry hat sich mit seinen unsterblichen Freunden auf den Geheimstützpunkt Camelot zurückgezogen. Dort ereilt ihn eine Nachricht von Attaca Meganon, einem genial-zerstreuten Wissenschaftler. Auf der Suche nach ihm und weiteren Überraschungen klicken Sie sich durch rund 1200 menschenleere und leicht sterile Standbilder, die gelegentlich durch eine QuickTime-Einlage aufgelockert werden. Am Ende des Weges gilt es, auf Trokan die Brücke in die Unendlichkeit zu beschreiten und auf den zweiten Teil des Spiels zu warten.

Rätseltechnisch gibt es einerseits herkömmliche Kombinations-Puzzles, andererseits müssen gelegentlich Farb- und sonstige Knobeleien gemeistert werden, für deren Lösung es nicht immer Hinweise gibt. So ist es noch durchaus nachvollziehbar, daß ein schwerer Stein einen automatischen Aufzug in Gang setzt, in dessen Schacht Sie eine defekte Codekarte entdecken. Weniger intuitiv ist es, durch Probieren die Knöpfe einer Schalttafel herauszufinden, welchen eine verschlossene Tür öffnen. Vereinzelte Dialoge mit lahmen Sprechern und durch flaues Digitalisieren übel pfeifende Hintergrundmelodien machen das Abenteuer nicht unbedingt spannender. **(ra)**

Roland Austinat ★★★

Auch wenn Robert Feldhoff, computerspielender Autor zahlreicher Romane, selbst am »Drehbuch« des Adventures mitgeschrieben hat – der Funke will bei mir und der redaktionsinternen Rhodan-Fraktion nicht ganz überspringen. Sterile Raumschiffgänge, spärlich besetzte Stationen, wächserne Gesichter, bei denen sich nur der Mund bewegt: Das hatten wir uns nach der allwöchentlichen Lektüre doch etwas anders vorgestellt.

Das ist nämlich die Zwickmühle: Bei Perry-Novizen wallt ob der Trokan-Erkundung spärliche Spannung auf, doch eifrigen Romansammlern wird unterm Strich zu wenig Neues geboten. Vielleicht wäre ein etwas von der Haupthandlung losgelöstes Abenteuer besser gewesen, denn Stoff für spannende Unterhaltung bietet das Trokan-Szenario zweifelsohne. Hardcore-Leser, die alle 1900 Hefte daheim im Regal haben, dürfen unserer Wertung getrost zehn Punkte hinzufügen. Alle anderen sollten jedoch versuchen, ihren Händler vor dem Kauf zu einer Test-Installation zu bewegen.

+ Story orientiert sich an der Heft-Handlung ...

– ... die man als Rhodan-Laie aber nicht kennt

– Einfache Puzzles, teils wirr gestrickt

Perry Rhodan: Brücke in die Unendlichkeit

Hersteller:	Mainscreen Verlag
Testversion:	Beta vom Januar '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	–
Ca.-Preis:	100 Mark

3D-Karten: –

Hardware, minimum: Pentium/90, 16 MByte RAM

Hardware, Empfehlung: Pentium/166, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	40
Einstieg:	50	Komplexität:	60
Steuerung:	60	Multi-Player:	–

Spielspaß: 57

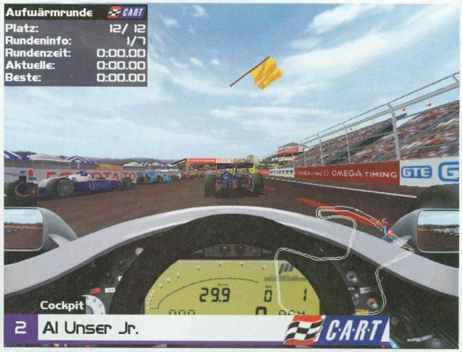
Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CART Precision Racing

Mit Präzision steigt Microsoft in die Pedale: Die neue Rennsimulation widmet sich der amerikanischen Indy-Car-Serie.

Microsoft, berühmt und berüchtigt für Windows 95 und andere Dinge, ohne die man sich ein geregeltes Leben heutzutage nicht mehr vorstellen kann, dehnt seine Spieleaktivitäten weiter aus. Nach dem durchaus gelungenen Strategietitel »Age of Empires« wagen sich die Herren der Betriebssysteme nun in den Bereich der Fahrsimulationen.

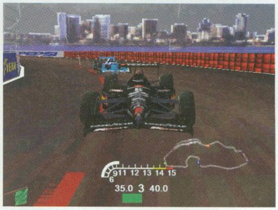
»CART Precision Racing« bemüht sich um einen guten Einstieg für den Spieler. In einer aufwendigen und politisch korrekten Rennschule (stets werden sowohl Rennfahrerinnen wie auch Rennfahrer angesprochen) mit 16 Videos können Sie in die Mysterien von Ideallinie und Kurvenscheitelpunkt eindringen. Abgezockte Profis, die das nicht für nötig halten, stürzen sich gleich auf die 17 zur Verfügung stehenden Strecken. Da es sich um realistische Pisten der amerikanische Cart-Serie handelt, gibt es zwei grundlegende Typen: große Ovale, auf denen die Fahrzeuge mörderische Geschwindigkeiten erreichen (über 350 km/h), und die trotz ihrer einfachen Struktur so einfach nicht zu fahren sind. Auf der anderen Seite finden Sie komplizierte Straßenkurse, die genaue Streckenkenntnis verlangen und den Formel-1-Pisten ähneln. Gerade hier sollten selbst Könner zunächst einmal einen Testlauf einlegen, bevor sie sich an ein richtiges Rennen wagen. Alle Kurse können losgelöst oder im Rahmen einer kompletten Meisterschaft befahren werden.



Start frei bei Cockpit-Ansicht: Gleich gibt das gesamte Feld Fersengeld.



Der ehemalige Formel-1 Fahrer Mark Blundell hat nun in der CART-Serie ein warmes Plätzchen gefunden.



Bei Regenwetter wirkt die Grafik noch ein wenig kläglicher.



Die Boxencrew besteht zwar nicht gerade aus Schönlingen, dafür arbeitet sie aber effektiv.

Es gibt drei Schwierigkeitsgrade für Einsteiger, Fortgeschrittene und Experten. Die zuschaltbaren Fahrhilfen auf der leichtesten Stufe sind so umfangreich, daß man im Grunde damit auskommt, den Joystick fest zu umklammern und seinen Freunden triumphierend zuzugrinsen: »Fahr' ich nicht gut?«. Neben eingezeichneter Ideallinie oder Automatikschaltung kümmert das Programm sich selbst um viel rudimentärere Dinge wie auf der Strecke zu bleiben, automatisch Bremsen und Gasgeben. Der Lustgewinn beim Ausnutzen sämtlicher Optionen ist (vom Imponiereffekt abgesehen) allerdings unerheblich.

Zwischen der Anfänger- und Fortgeschrittenen-Stufe besteht ein großer Unterschied. Auf Ersterer scheinen alle Gegner lediglich in Go-Karts zu sitzen, so leicht fällt das Überholen. In Zweiterer fahren diese nicht nur besser, Ihr Bolide reagiert auch wesent-

GOLD PLAYER





Alle Fahrer werden mit Foto und kleiner Statistik vorgestellt.

▲ Dank gut strukturierter Tuning-Optionen bleibt das Werkeln am Fahrzeug übersichtlich.

lich empfindlicher auf Lenkmanöver. Ferner sinken die zu erreichenden Spitzengeschwindigkeiten in den Kurven. Da heißt es dann, sich umzugewöhnen und vor allem seine Physikkenntnisse aufzufrischen und mit dem Chefmechaniker beraten. Die Expertenstufe hat ihren Namen verdient: Sämtliche Fahrhilfen entfallen und die Gegner bieten eine verschärfte Herausforderung.

Beim Betreten der Box kann Action-Liebhabern, die lediglich schlichtes Rennvergnügen wollen, leicht der Schweiß ausbrechen. In acht zum Teil höchst diffizilen Bereichen kann hier das Fahrverhalten Ihres Renners beeinflußt werden. Nach dem ersten Schock sinkt jedoch die Verwirrung: Bei jeder Option genügt ein Mausklick mit der rechten Taste, um eine Erläuterung zu bekommen. Und eine Übersichtstafel sorgt dafür, daß Sie die wichtigsten Bereiche stets im Blick haben. Zudem gibt es den erwähnten Chefmechaniker, der den Wagen für Sie testet und Ihnen Fragen zum Fahrverhalten beantwortet. Sämtliche Probleme kann er allerdings nicht lösen. Um ein für die jeweilige Strecke optimales Fahrzeug zu erhalten, sind viele Testläufe erforderlich. Mehr als ein oder zwei Einstellungen auf einmal zu verändern, ist nicht ratsam, da man sonst schnell den Überblick verliert. Auf einer Analysegrafik können Sie dann Ihre einzelnen Runden miteinander vergleichen und so schnell die Auswirkungen Ihrer Modifikationen erkennen.

Das eigentliche Rennen zieht sich über ein ganzes virtuelles Wochenende hin. In Freitags- und Samstagstraining sowie dem Sonntagmorgen-Warm-Up haben Sie ausführliche Gelegenheit zum Üben. In den beiden Qualifikationen über vier Runden geht es dann um die beste Startzeit. Das Rennen selber kann eine langwierige Angelegenheit werden. Fahren Sie tatsächlich 100 Prozent der realen Renndistanz, müssen auf manchen Strecken bis zu 300 Runden absolviert werden. Aber auch bei kürzerer Distanzwahl ist man gefordert: Spritverbrauch oder Schäden an Karosserie und Reifen zwingen zum Aufsuchen der Box und können mehrere Plätze kosten. Mit zunehmendem Reifenverschleiß und weniger Sprit ändert sich auch das Fahrverhalten, so daß die Konzentration des

Udo Hoffmann ★★★★

Sprechen wir's gleich vorneweg aus: Der große Schwachpunkt von CART Precision Racing ist die Grafik. Selbst mit 3D-Unterstützung sind die Rennstrecken langweilig, die Fahrzeuge der Gegner wirken verschwommen und farbarm.

Zudem haben sich manche kleine Ungenauigkeiten in das Programm eingeschlichen. Der Anfängermodus ist sehr einfach, die Fortgeschrittenen-Stufe wiederum bereits sehr schwer zu fahren. Da hätte noch eine weitere Abstufung hineingehört.

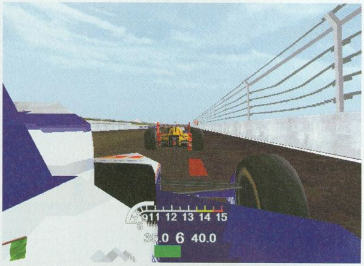
Diesen Kratzern im Lack stehen allerdings unübersehbare Pluspunkte gegenüber. So ist das Fahrverhalten der Boliden exquisit nachgeahmt worden. Dem Unter- oder Übersteuern des Fahrzeugs kann meist rechtzeitig begegnet werden, da es sich frühzeitig andeutet. Und man sollte gar nicht glauben, wie unterschiedlich sich bereits die einfachen Rundkurse der CART-Meisterschaft fahren. Wer simplen Fahrspaß mit abwechslungsreichem Outfit will, sollte woanders weitersuchen. Freunde des punktgenauen Fahrens liegen bei dieser Simulation dagegen richtig.

+ Sehr genaue Steuerung

+ Umfangreiche Optionen

+ Jede Menge Hintergrundinfos

− Grafik durchwachsen

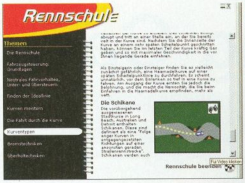


Wer keine Direct 3D-fähige Grafikkarte hat, muß sich an nahezu texturenlose Fahrzeuge gewöhnen.



Beachten Sie den kleinen Monitor am oberen rechten Bildrand: Er liefert Live-Bilder von einem zweiten Fahrzeug.

Spielers nur selten nachlassen darf. Während der Fahrt können Sie sich auf Wunsch von vielfältigsten Informationen geradezu erschlagen lassen. Oben links erscheinen Anmerkungen zur Position, aktuellen Rundenzeit und so weiter. Oben rechts läßt sich als Rechenzeit-verbratendes Gimmick eine Einblendung ihres Fahrzeugs aus anderer Perspektive begutachten. Besonders schön ist eine Karte, die unten rechts über eigene Position und Gegnerverteilung informiert. Die Grafik ist ohne 3D-Beschleuniger einfach und schlicht. Positiver Aspekt: Auch Besitzer kleiner Pentiums können noch mitfahren. Das Fahrerfeld wird dann einfach auf bis zu sechs Gegner reduziert, was den Prozessor entlastet. **(uh)**



Die vorbildliche Rennschule mit umfangreichen Texten und zahlreichen Videos.

Martin Schnelle ★★★★★

Haben CART-Simulationen hierzulande überhaupt eine Chance? Der Durchschnitts-Deutsche ist mit dieser Rennsport-Liga ungefähr so vertraut wie mit American Football oder Pancakes zum Frühstück. Trotzdem sollten Simulationsfreunde einen Blick auf dieses Microsoft-Produkt werfen, denn die vielen Einstellungsmöglichkeiten am Wagen lassen gewiefte Tüftler Beruf, Freundin und andere unwichtige Dinge vergessen. Einsteiger fühlen sich ebenfalls nicht abgeschreckt, denn an Fahrhilfen steht alles Wünschenswerte zur Verfügung. Dem Spielspaß ebenfalls zuträglich ist die Fahrschule, die Ihnen so ziemlich alles Wichtige erklärt.

Weniger schön ist die Grafik; die Bandenwerbung etwa wird zweidimensional, sobald sie den Monitorrand erreicht. Die Computergegner sind zudem scheinbar nicht in der Lage, bei einem Crash den Rückwärtsgang zu benutzen. Davon abgesehen erhalten Sie eine ambitionierte und gefällige Rennsimulation, die auch eingeschworene Formel 1-Fans zum Blick über den Tellerrand bewegt.

- ＋ Starker Simulations-Charakter
- ＋ Gutes Tutorial
- − Wackelige Computer-KI
- − Grafikschwächen

CART Precision Racing

Hersteller:	Microsoft
Testversion:	Beta vom Januar '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1-2 (Modem), 1-8 (Netzwerk)
Ca.-Preis:	80 Mark
3D-Karten:	Direct 3D
Hardware, minimum:	Pentium/60, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	70
Einstieg:	80	Komplexität:	90
Steuerung:	80	Multi-Player:	70

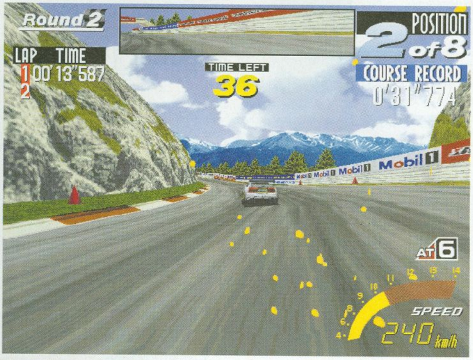
Spielspaß: 80

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Sega Touring Car

Championship

Mehr als fünf Minuten Einarbeitungszeit sind für Sie unzumutbar? Technischer Firlefanz wie 3D-Karten-Unterstützung hat keine große Eile? Dann ist »Sega Touring Car« wie für Sie gemacht!



▲ Vor idyllischem Bergpanorama geht es hier um Sekundenbruchteile.

Spätestens seit »UnsMichael« auf der ganzen Welt Rennstrecken unsicher macht, fühlen sich mindestens 50 Prozent der erwachsenen männlichen Bevölkerung zum Rennfahrer geboren. Auf deutschen Autobahnen bekommt man das häufiger zu schmecken, als es einem lieb sein kann. Als vernünftiger Mensch sollte man aber versuchen, seinen Trieb auf andere Weise auszuleben. Wie zum Beispiel mit Autorennen auf dem PC: Gas geben, auf der Rennstrecke bleiben, die Konkurrenten überholen und als Erster über die Ziellinie fahren. Wenn doch nur das wirkliche Leben auch so übersichtlich und geordnet wäre.

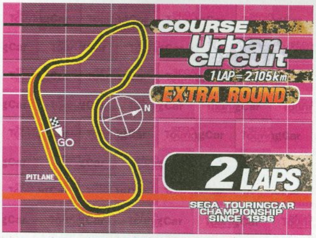


▲ Wegen des Reifenverschleißes ist bei längeren Rennen ein Boxenstop Pflicht.



Diese beiden Toyotas kämpfen nicht nur untereinander, sondern auch gegen das Zeitlimit.

Bei »Sega Touring Car Championship« hat der Spieler die Wahl: Will er sich im Arcade-Modus auf die eben angesprochenen Wesentlichkeiten konzentrieren, oder möchte er im PC-Modus dann doch ein wenig am Fahrzeug-Setup basteln? Diese begriffliche Trennung ist aber nicht umfassend; nur im PC-Modus können Sie die einzelnen Strecken ohne störende Gegner gründlich üben oder gegen menschliche Gegner antreten. Etwas eigenartig zudem, daß der Arcade-Modus, entgegen der Erwartungshaltung, schwieriger ist.



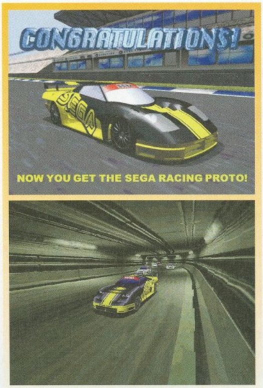
Große Champions dürfen sich auf diese Bonusstrecke freuen.

Die Fahrzeuge haben weniger Lenkungsspiel und werden deshalb, wenn Sie nicht sehr genau eingelenkt werden, in steileren Kurven aus der Bahn getragen. Für welche Seite Sie sich auch entscheiden, eine Meisterschaft über drei Rennstrecken steht auf beiden an. Sieben Gegner mit unterschiedlichem fahrerischen Können tummeln sich auf selbigen. Entscheiden Sie sich für einen von vier Schwierigkeitsgraden, wählen Sie die Länge der einzelnen Rennen (zwei, drei oder fünf Runden) und brausen los. Ängstliche Kaskoklassen-Schrecks machen sich vorher aber noch unzerstörbar. Der Country-Circuit besteht aus einem leicht eingedelltem Oval und ist wunderbar zum Üben geeignet. Die Grünwald-Strecke entführt Sie in idyllische Alpenregionen, und die schon etwas anspruchsvollere Brickwall-Town-Piste mit einer fiesen 180-Grad-Kurve ist das letzte Hindernis auf dem Weg zur ersten Meisterschaft.

An Wagen stehen Ihnen die offiziellen Fahrzeuge der verblichenen deutschen Tourenwagenmeisterschaft zur Verfügung. Der Alfa Romeo 155V GTI und der Opel Calibra V6 besitzen Allradantrieb. Der Toyota Supra GT und der AMG Mercedes (C-Klasse) werden nur über die Hinterachse beschleunigt, neigen somit zu schnellerem Ausbrechen in flotten Kurven, haben dafür allerdings eine größere Höchstgeschwindigkeit. Dem guten Opel

wurde zudem die grafisch schönste Heckpartie gewährt, der Mercedes etwa ist deutlich grobschlächtiger geraten. Außerdem betätigt sich Sega als Rennstall: Das Wunderfahrzeug »Racing Proto« wird nach dem Gewinn einiger Spielmodi verfügbar und besitzt eine superbe Straßenlage. In zwei Perspektiven, die beide ihre Vor- und Nachteile haben, können Sie am Rennen teilnehmen. In der »Aus den Augen des Fahrers«-Option können Sie in den Rückspiegel zwinkern. Der fehlt in der Arcade-Perspektive, dafür erkennt man hier schneller, wann der Bolide das Limit erreicht und im Tempo etwas zurückgenommen werden sollte.

Champion wird, wer in der Addition der gefahrenen Zeiten aller drei Rennstrecken die beste Gesamtleistung aufweist. Ist man dann erst einmal Meister, tun sich neue Herausforderungen auf. Zum einen werden Bonusstrecken verfügbar: Beim Boomtown-Circuit handelt es sich um einen unspektakulären Stadt-Wald-Kurs. Im Urban-Circuit durchfahren Sie eine düstere Metropole, die gelinde an Plattenbausiedlungen erinnert. Zum anderen gibt es neue Formen der Meisterschaft. Waren vorher zum Beispiel alle Rennen nach nur zwei Runden beendet, sind es in der Grand-Prix-Variante deren 20. Und im Experten-Rennen ist der Abdrift der Fahrzeuge größer und die Gegner fahren besser.



Welch ein Meisterwerk der Ingenieurskunst: der Sega Prototyp. Mit diesem Wagen fällt das Gewinnen gleich viel leichter.

Daß es sich trotz solcher Nuancen um ein kurzweiliges Actionrennen handelt, wird sofort deutlich. Die Beschleunigung von 0 auf 200 in rund zwei Sekunden treibt echte Rennfahrer vor Neid zum Berufswechsel. Die Setup-Möglichkeiten Ihres Fahrzeuges sind recht spärlich ausgefallen. Und die Gegner stehen Ihren Siegesbemühungen nicht übermäßig im Weg. Daß sie Ihre Überholversuche blockieren, werden Sie nicht oft erleben. Die Begleitmusik ist munter geraten, sofern man elektronischen Techno-Sound mag. Den Rennwagen scheint sie zu liegen; sie wippen sogar im Takt der Musik mit, wenn man sie kurz am Rand der Strecke parkt.

Weniger gut sind kleine Technikschwächen. Kaum noch wagt man zu erwähnen, daß auch hier Landschaftstexturen abrupt aufpoppen. Und in gewissen Kurven ist es einfach nicht möglich, diese ohne starken Drift und Schleudereien zu durchfahren, wie langsam Sie es auch versuchen mögen. Die Grafik ist zwar sehr schnell und bunt, kann aber mit der 3D-beschleunigten Konkurrenz (»Bleifuss Rally«) naturgemäß nicht mithalten. Sega arbeitet aber an einem Patch, der in spätestens einem halben Jahr veröffentlicht werden und dieses Manko beheben soll. (uh)





Das sind die beiden verschiedenen Splitscreen-Modi, die Duelle an einem PC erlauben.

Udo Hoffmann ★★★★

Den müden Körper nach einem harten Tag kraftlos nach Haus geschleppt und aufs Sofa gewuchtet, ist der ermattete Bürger für komplizierte Freizeitbeschäftigungen oft nicht mehr empfänglich. Da kommen ihm Rennspiele wie Sega Touring Car gerade recht. Auch ohne große Einarbeitung sind hier schnelle Erfolgserlebnisse möglich. Das Gefühl, tatsächlich mit hoher Geschwindigkeit die Strecken abzufahren, ist gut simuliert worden. Und auch mittelfristig wird durch die neuen Meisterschaftsformen und die zahlreichen Schwierigkeitsgrade noch einiges an Motivation geboten.

Abgezockte Rennprofis werden jedoch nicht adäquat bedient. Dafür ist die Tourenwagen-Raserei nicht abwechslungsreich genug und die Grafik etwas grobpixelig geraten. Außerdem ist das Fahrverhalten der einzelnen Fahrzeuge nicht immer realistisch: Wenn ich in der Realität in einem schleudernden Fahrzeug mit Heckantrieb tüchtig Gas gebe, lande ich im Straßengraben und stabilisiere den Ausbruch nicht.

Sofern das Warten auf den angekündigten 3D-Patch als zumutbar empfunden wird, kann man mit Segas neuem Rennspiel noch zufrieden sein. Echte Killer-Features, die es aus der Masse an PS-Software herausheben könnte, habe ich aber nicht entdeckt.

+ Angenehm leicht zu steuern
+ Auch ohne 3D-Karte recht flott
− Für Simulations-Fans zu simpel
− Wenig Strecken

Sega Touring Car Championship

Hersteller:	Sega
Testversion:	Beta vom Januar '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	1–2 (PC), 1–8 (Netzwerk)
Ca.-Preis:	100 Mark
3D-Karten:	3Dfx-Patch geplant
Hardware, minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 32 MByte RAM

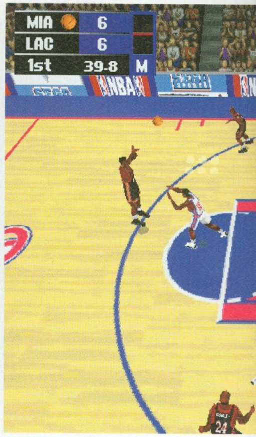
PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	70
Einstieg:	80	Komplexität:	60
Steuerung:	70	Multi-Player:	70

Spielspaß: 68

Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

NBA Action 98



Nur wer schnell schaltet, hat gegen die Computer-Defense eine Chance: Unbedrängt gelingt dieser 3-Punkte-Wurf.

Hätten Sie gedacht, daß sich hinter diesem actionlastigen Titel eine äußerst realistische Simulation verbirgt? Auch ohne grafischen Schnickschnack kann sich »NBA Action 98« in der oberen Tabellenhälfte behaupten.

Obwohl sich der Basketballkult hierzulande weitgehend in Grenzen hält, schwappt jedes Jahr eine wahre Flut an Computerumsetzungen über den großen Teich. Spätestens nach Electronic Arts erfolgreichem »NBA Live 98« sind jedoch schwere Zeiten für alle Kontrahenten angebrochen.

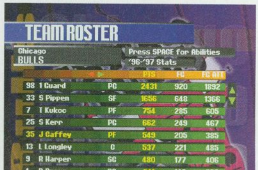
Dem grafischen Feuerwerk des Genre-Primus setzt Sega in »NBA Action 98« biedere Hausmannskost entgegen. Obwohl die knalligen Clublogos auf den Hallenböden prangen und die Zuschauer eifrig winken, wirkt die Grafik farblos. Die pixeligen Spieler bewegen sich jedoch graziös über das Parkett und können mit allerlei Bewegungen begeistern. Gelungene Angriffe werden in Großaufnahmen mit etwas ungeschickten Kameraschwenks wiederholt. Wer zur Halbzeit hoffnunglos zurückliegt, kann vielleicht aus gezeigten Videoclips von diversen Super-Dunking-Wettbewerben Profit schlagen.

Von den elf vorhandenen Kameraperspektiven bietet die hohe Seitenkamera die beste Übersicht. Leider merkt sich NBA Action 98 die bevorzugte Einstellung nicht, so daß nach jedem Neustart die Perspektive einmalig geändert werden muß.

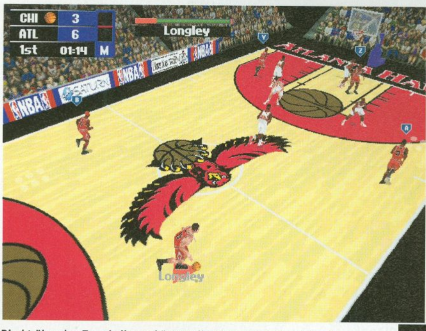
Neben Freundschaftsspielen, Saisons und Playoffs, die entweder im Arcade- oder im Simulationsmodus ausgetragen werden, fällt das Training positiv auf. Hier dürfen sich zwei Spieler nach Herzenslust austoben. Alle verfügbaren Tricks und Kniffe können ausprobiert werden, ohne daß man vom Gegner gestört wird. Gerade Anfänger sollten diesen Modus nutzen, denn schon an der ersten der drei verfügbaren Schwierigkeitsstufen kann man sich die Zähne ausbeißen. Neben dem Offensivdrang der Gegner fällt die hartnäckige Abwehr auf. Wer nur eine Sekunde auf der Stelle steht und erst dann einen Korbwurf riskiert, wird mit Sicherheit geblockt.

Um die Vielzahl der Steuerungsmöglichkeiten auszukosten, müssen Sie nicht zwangsläufig auf ein Gamepad zurückgreifen: NBA Action 98 spielt sich auch mit der Tastatur tadellos. Man sollte sich ebenfalls von den acht unterstützen Knöpfen nicht unnötig verwirren lassen. Mit nur drei Tasten kommt man in der Anfangsphase durch. Nach einer gewissen Einspielzeit ist jedoch das Studium der kompletten Steuerung unerläßlich. Durchschlagenden Erfolg verspricht hierbei die Möglichkeit, jeden Team-Kollegen per Tastendruck direkt anzuspielen.

Die enthaltenen Statistiken wirken gegenüber Konkurrenzprodukten zwar leicht abgespeckt, bieten dennoch genügend Daten, um die eigenen Fehler besser analysieren zu können. Positiv: Bei einer verkürzten Spielzeit werden auch die errechneten Ergebnisse entsprechend angepaßt. Wer sich schon immer an den vielen Basketballregeln störte, kann per Parameter Einfluß auf den Spielablauf nehmen. Nachdem die diversen



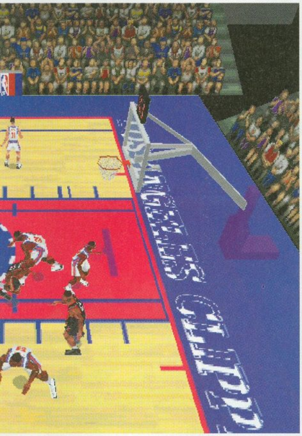
Besonders verausgabt haben sich die Grafiker bei diesen Statistiken sicherlich nicht.

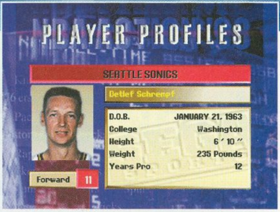


Direkt über den Teamkollegen können die Gamepad-Buttons für ein direktes Zuspiel angezeigt werden.

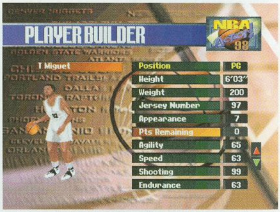


Die Sofortwiederholungen wirken durch die Nahaufnahme beeindruckend – teilweise jedoch auch unübersichtlich.





Die Präsentation der Spielerstatistiken ist deutlich schlechter als bei NBA Live 98.



Unser selbst erstellter Superstar wartet freudig auf seinen ersten Einsatz.

Zeitbeschränkungen deaktiviert wurde, spielt sich Segas Simulation weitaus actionbetonter. Unter den vielen zuschaltbaren Finessen fällt besonders der »Home Court Advantage« ins Auge. Wenn man diesen aktiviert, genießt die Heimmannschaft einen leichten Vorteil.

Während man in Deutschland (wieder einmal vergeblich) hofft, mit »Alba Berlin« die »Sonics« aus Seattle vernaschen zu können, gibt es im Land der Dunking-Heroen nur eine Frage: »Ist Michael Jordan im Kader der Bulls?« Wahrscheinlich haben wir es dem Überflieger aus Chicago zu verdanken, daß fast jede ernsthafte Simluation ein Editieren der Spielerdaten zuläßt. Leider nur fast, denn bei NBA Action 98 können bestehende Spieler nicht verändert werden. Über den Umweg des Neuanlegens kommt man dennoch ans Ziel – und Michael zu den Bulls. Die im Editor festgelegten Fähigkeiten sollte man auch während einer Partie immer im Hinterkopf behalten. Einige der Teamkollegen haben beispielsweise beim Korbwurf erhebliche Schwächen, die man mit einem gezielten Paß zum nächsten Mann geschickt umgehen kann.

Die Menübedienung wird mit fetziger Audio-Musik untermalt, die kurz für einen leichten »Aha!«-Effekt sorgt. Sobald der erste Spiellärm jedoch die Gehörgänge hinabkriecht, verfliegt die gute Laune recht schnell. Das Kreischen des Publikums mag zwar realistisch sein, nervt nach einiger Zeit allerdings erheblich. Kurz nachdem man die Lautstärke dieses Dauerrauschens gedrosselt hat, muß auch der amerikanische Kommentator dran glauben: Schlecht gesampelt drischt er zu oft die selben Phrasen.

Obwohl NBA Action 98 grafisch keine Bäume ausreißt, sind die Hardware-Anforderungen nicht von schlechten Eltern. Unter einem Pentium/166 läßt es sich nur mit der niedrigen Auflösung 320 mal 240 flüssig spielen. Der Spielspaß läßt bei diesem Pixelbrei jedoch merklich nach. Grafikbeschleuniger werden nicht unterstützt. **(Thierry Miguet/hl)**



Dezente Pixelbrei-Ansätze bei der Grafikauflösung 320 mal 200.

Thierry Miguet ★★★★

Die Sega-Programmierer können einem schon ein bißchen leid tun, denn wiederum treten Sie mit einer Simulation gegen die scheinbar übermächtigen Sportspiele-Gurus von EA Sports an. Auf den ersten Blick hinterläßt NBA Action 98 einen etwas unglücklichen Eindruck. Die Grafik wirkt durchweg schlicht und die Menüsteuerung leicht antiquiert.

Dennoch macht sich nach einigen Korbwürfen und mißglückten Rebounds richtig Spiellaune breit. Grund dafür ist vor allem die äußerst feinfühlige Steuerung neben einer beeindruckenden Spielstärke der Computergegner. Wer mit blitzartigen Gegenstößen ganze NBA-Live-98-Seasons für sich entschied, sollte hier umdenken, denn die gegnerischen Abwehrreihen sind auf der Hut. Um Punkte muß hart gekämpft werden, naive Wurfversuche werden gnadenlos geblockt. Sobald der Ball nach einem perfekt animierten Dribbling und Wurfversuch auf der Korbkante tänzelt, läßt einen NBA Action 98 nicht mehr so schnell los.

Wer eine anspruchsvolle Basketball-Simulation mit Langzeitmotivation sucht, wird hier mit Sicherheit seinen Spaß haben. Einsteiger, Grafik-Fans und Styling-Feinschmecker lockt Sega allerdings kaum vom Konkurrenzprodukt NBA Live weg.

- **+ Flexible Steuerung**
- **+ Starke Computergegner**
- **+ Vielfältige Animationen**
- **− Großer Hardware-Appetit**
- **− Schlichtes User-Interface**

NBA Action 98

Hersteller:	Sega
Testversion:	Beta vom Dezember '97
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	1–5 (an einem PC)
Ca.-Preis:	80 Mark

3D-Karten: –
Hardware, minimum: Pentium/166, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/200MMX, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	**Sound:**	70
Einstieg:	80	**Komplexität:**	90
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	80

Spielspaß: 78

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Jack Nicklaus 5



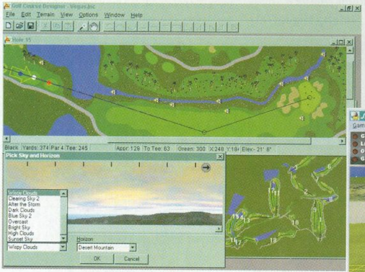
Abschlag beim übersichtlichen Tower-Blickwinkel. Dank 24-Bit-Farbtiefe kommen die gesammelten Grünnuancen besonders satt und saftig rüber. Links unten ist die kreisförmige Anzeige für die traditionelle Klick–Steuerung eingeblendet.

Jack Nicklaus ist selbst nach den Maßstäben einer Frührentner-kompatiblen Sportart ein alter Haudegen. Das 5. Programm zum Golf-Großvater gefällt durch Kurs-Editor, Steuerung und Spielbarkeit.

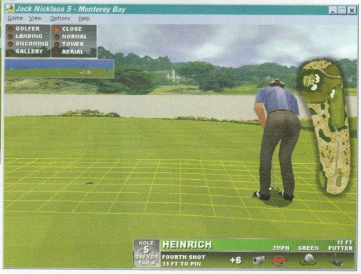
Als es noch keine Computer gab, war Golf ein elitärer Sport für Vielbesserverdienende. Schlägersatz und Club-Mitgliedschaft verschlangen größere vierstellige Beträge. Doch dann kam der Commodore 64 samt einer Golf-Simulation namens »Leader Board« daher: Nun mußte niemand mehr seinen Erstgeborenen verpfänden, um an der Seite von Zahnarzt-Gattinnen und Sonnenstudio-Betreibern ein 7er-Eisen zu schwingen. Heimcomputer sprengten die sozialen Klassen und ermöglichten simuliertes Golf für die Massen.

Das ging solange gut, bis der PC zur führenden Spielemaschine aufstieg. Die Programmierer von Golfspielen verstiegen sich in Hardware-fordernde Platz-Digitalisierungen und komplexe 3D-Polygon-Modelle, kredenzt bei aberwitzigen Auflösungen. Der PC, den man zum vernünftigen Spielen eines solchen True-Color-Boliden braucht, ist nicht viel billiger als echtes Golf-Equipment. Aber könnten Sie in der schnöden Wirklichkeit mit Jack Nicklaus bei einem Millionen-Dollar-Turnier antreten?

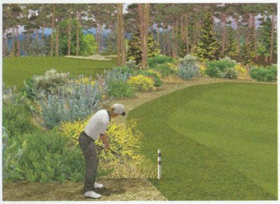
Die hohe Ziffer im Titel von »Jack Nicklaus 5« verrät, daß diese Spieleserie ein ähnlich biblisches Alter erreicht hat wie der Namenspate. Jack Nicklaus hat sich im Lauf des 20. Jahrhunderts nicht nur einen Namen als Spieler gemacht, sondern gilt auch als gewiefter Golfplatz-Architekt. Kein Wunder, daß seit Jahren ein Editor zu den wichtigsten Features der Programmserie gehört. Bei Jack 5 wurde der Baukasten für eigene digitale Fairways optimiert und verfeinert. Wer etwas Geduld und Spucke investiert, kann beeindruckende Ergebnisse erzielen. Um den Golfplatz auszustaffieren, sind Sie nicht auf die mitgelieferten Objekte beschränkt, sondern dürfen beliebige Bilddateien importieren. Neben Bunkern und Bäumchen lassen sich auch Ambiente-Sounds gezielt plazieren. Der »Viel Golf fürs Geld«-



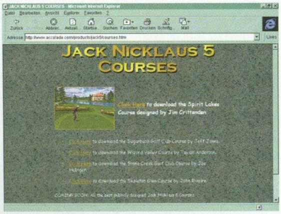
Mit dem ausgefeilten Editor ändern Sie die vorhandenen Kurse oder designen völlig neue Golfplätze.



Ein gelbes Gitternetz hilft beim Putten um Unebenheiten auf dem Grün zu vermuten.



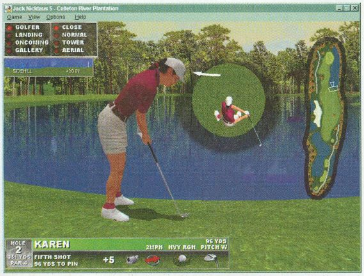
◀ Jack Nicklaus, seines Zeichens Computergegner, grübelt sekundenlang über diese diffizile Schlagposition.



Auf der ▶ Web-Seite von Accolade können Sie zusätzliche Kurse einfach downloaden.

Faktor erreicht bestaunenswerte Dimensionen: Zehn Kurse sind von vornherein dabei, weitere Plätze können Sie kostenlos im Internet downloaden (www.accolade.com/products/jack5/courses.htm). Natürlich lassen sich mit dem Editor gebastelte Schöpfungen im Freundeskreis munter austauschen. Nicht schlecht, wenn man sich manches Konkurrenzprodukt ansieht, bei dem jeder Zusatzkurs teuer bezahlt werden muß.

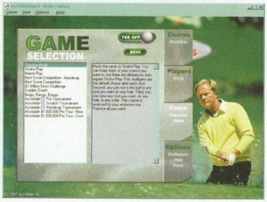
Die Steuerung bietet das bewährte Timing-Angeklicke, wie wir es von früheren Nickläusen und nahezu jedem Konkurrenzprodukt kennen. Sie dürfen den Schwung auch direkt mit der Maus-Rollbewegung beeinflussen. Dieses alternative Verfahren nennt sich hier hochtrabend »MouseMeter« und erinnert entfernt an die Schwungsteuerungen von Maxis' »SimGolf« oder Sierras' »DSF Golf«. Bei Jack Nicklaus 5 holen Sie in Ruhe mit dem Schläger aus. Der Backswing wird dann durch rasches Rollen der Maus nach links ausgelöst. Die Geschwindigkeit dieses Manövers und



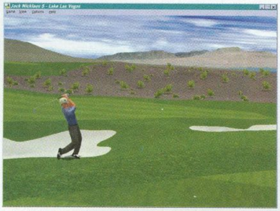
Die kreisförmige Anzeige zwischen Spielfigur und Übersichtskarte dient der MouseMeter-Steuerung. Sie müssen die Maus möglichst fetzig nach links rubbeln, um einen kraftvollen Abschlag zu erreichen.



GOLD PLAYER



Bei so vielen Spielvarianten brauchen sich Solo-Golfer wenig Motivationssorgen zu machen.



Seitenansicht gefällig? Mit kühnem Hüftschwung und erhöhter Auflösung (1024 x 768 Bildpunkte) wagen Sie sich auf den Wüstenkurs bei Las Vegas.

die Präzision beim Waagerecht-Rollen entscheiden über Tempo und Exaktheit des Schlags.

Egal, ob konventioneller Klick oder moderne Mausbewegung; im Prinzip spielt sich das Ganze recht gefällig. Der Caddy drückt Ihnen automatisch den passenden Schläger in die Hand; Sie müssen nur noch Wind- und Terrain-Besonderheiten berücksichtigen und dann den Schlag akkurat ausführen. Mit den Cursor-Pfeiltasten ändert man im Vorfeld schnell Richtung, Höhe und Effet.

Die Grafik ist traditionell ein Bereich, bei dem die Nicklaus-Spiele gegenüber der Links-Reihe von Access den kürzeren zogen. Kein Wunder: Für Links LS werden echte Golfplätze durchdigitalisiert und reproduziert; wegen dieser Eigenart gibt es dort keinen Platz-Editor. Auch bei Jack Nicklaus finden Sie Reproduktionen authentischer Kurse, die aber Bäumchen für Bäumchen im Baukastensystem zusammengestöpselt werden. Dadurch ist der ganze Spaß editierbar, aber bei der grafischen Flexibilität eingeschränkt. Mit Jack Nicklaus 5 ist die Ästhetik-Lücke zu Links LS viel kleiner geworden: Anmutige Wasserreflektionen, flexible Betrachterkameras und Polygon-Spielfiguren sorgen jetzt für gepflegtes Ambiente. Die Standardauflösung liegt bei 800 mal 600 Bildpunkten in High-Color-Farbtiefe. Sofern Ihre Grafikkarte und Ihr Pentium mitkommen, unterstützt das Spiel bis zu 1600 mal 1200 Pixel und True Color. Auf der akustischen Seite gibt es die üblichen Schläger-Wacks und kompetent applaudierendes Publikum. Die gelegentlich ins Grüne gebellten Anmerkungen des US-Sportreporters Gary McCord schrecken vielleicht die zirpenden Vögelchen auf, helfen der Spielatmosphäre aber kaum weiter.

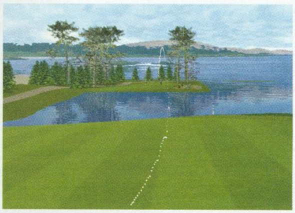
Sichtlich Mühe gaben sich die Designer bei den Spielvarianten. In einem sich über zehn Turniere erstreckenden Wettbewerb putten Sie um dicke Preisgelder; die Gegner sind allerdings anonyme Computer-Nobodies. Neben den üblichen Golf-Varianten wie Skins, Stroke oder Match Play gibt es auch kuriose Zählweisen wie das poetisch betitelte »Bingo, Bango, Bongo«. Ein rundes Dutzend Spielvarianten steht insgesamt zur Wahl; per Netzwerk- oder Internet-Anbindung tragen Sie zudem Fernduelle gegen menschliche Mitspieler aus. **(hl)**

Heinrich Lenhardt ★★★★★

Kaum ist über den 4. Teil etwas Gras gewachsen, da läßt Accolade schon die nächste Nicklaus-Generation an die Tees. Wer bislang nur anderen Golf-Simulationen frönte, sollte Jack, dem Fünften, eine Chance geben. Die Fülle an Features ist solide, die Grafik deutlich verbessert – und vor allem stimmt der Spielspaß. Ein bißchen Richtungs-Feintuning vor dem Abschlag, dann mit der bevorzugten Steuerungstechnik das Bällchen auf den Weg geschickt – das flutscht alles sehr schön und bringt Spaß. Zu bemängeln sind eigentlich nur die hölzerne Präsentation des Turniermodus und die arg erbarmungslose Fehlerahndung. Schlampige Schlagausführung führt zu heftigen Hook- und Slice-Ausreißern, die Ihren Ball allzu rasch in Sand, Geäst und trübe Tümpel befördern.

Der unvermeidliche Vergleich mit Links LS fällt zweischneidig aus. Der Rivale von Access Software bietet die noch schönere Grafik und etwas mehr Tiefgang der Fummelklasse »Fußwinkel-Justierung«. In Sachen Spielbarkeit hat Jack Nicklaus 5 aber nahezu aufgeschlossen und bietet mehr Steuerungsvarianten. Wer möglichst viele Golfplätze fürs Geld will, landet beim neuen Nicklaus im Eldorado: Mit Editor und Download-Nachschub bekommen Sie verführerisch viele Fairways fürs Geld geboten.

- \+ Steuerungs-Vielfalt
- \+ Schöne 3D-Golfplätze
- \+ Starker Editor
- \+ Viele Kurse
- − Wenig Flexibilität bei den Schwierigkeitsgraden
- − Laue Präsentation



Schlag-Wiederholung vom Landeplatz aus betrachtet: Diesen Ball trübt kein Wässerchen.

Jack Nicklaus 5

Hersteller:	Accolade	3D-Karten: –
Testversion:	Importversion 1.1	Hardware, minimum: Pentium/120, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	
Sprache:	Englisch	Hardware, Empfehlung: Pentium/166, 32 MByte RAM
Multi-Player:	1-4 (Netzwerk, Internet)	
Ca.-Preis:	80 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	80	Sound:	50
Einstieg:	70	Komplexität:	80
Steuerung:	80	Multi-Player:	80

Spielspaß: 82

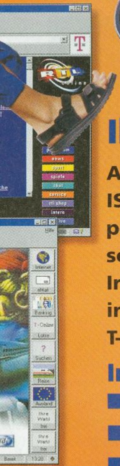

ULTIM@TE RACE PRO
BESCHLEUNIGTE RENN-ACTION
Ultim@te Race Pro™ ist beschleunigte Renn-Action PUR. Dieses Arcade-Autorennen verlangt Ihrer 3D-Beschleunigerkarte* alles ab! Überragende Effekte mit unübertroffenen Grafiken, z.B. Licht-Schatten-Effekten, Schmutzspritzern, Funken, Reifenspuren, Regen, Gewitter und Nebel.
Ultim@te Race Pro™ ist ein temporeiches, adrenalingeladenes Rennen gegen echte Gegner (über Internet, Netzwerk, Modem oder Serielle Verbindung) oder gegen computergesteuerte Fahrer auf über 16 möglichen Strecken im Zeitfahrt-, Rundenrekord- oder "Geister"- Modus.
Ultim@te Race Pro™. Nicht nur schnell, sondern rasant!
kalisto
www.ultimaterace.com
CD-ROM
MICROPROSE
www.microprose.com
© 1996/1997 Kalisto Technologies. Alle Rechte vorbehalten. Ultim@te Race Pro™ und Kalisto Entertainment sind Warenzeichen von Kalisto Technologies.
MICROPROSE ist ein eingetragenes Warenzeichen von MicroProse Ltd.
*3D-Karte empfohlen, jedoch nicht erforderlich. Alle gängigen 3D-Karten werden unterstützt.

st des T··Online·



Gratis!

Anmeldung, Software und Freieinheiten auf der Heft CD



Ihr Direkteinstieg

Alle, die ein Modem oder eine ISDN-Karte haben, können sich per Mausklick automatisch sofort zu T-Online anmelden. In wenigen Minuten starten Sie in die faszinierende Welt von T-Online.

Inklusive:

- **10,- DM Freieinheiten!**
- **10 Tage keine Grundgebühr!**
- **50,- DM Anmeldeentgelt gespart!**

Neu! Die T-Online-Software 2.0x, mit der Sie Höchstleistungen erzielen, erhalten Sie gratis nach Ihrer Anmeldung per Post!

1&1 Direkt GmbH
Elgendorfer Str. 57
56410 Montabaur

1&1

Deutsche Telekom Partner

Das 1&1 Top-Angebot für alle, die noch kein Modem haben:



Super
Modem inkl. Software und T-Online-Anmeldung
99,– DM

Für alle, die jetzt einsteigen wollen, aber noch kein Modem haben: das Skyconnect erreicht rasante 33.600 bit/s und ist so die ideale Hardware für das neue T-Online!

Super-Service: 12 Monate Garantie und 24-h-Hotline

Leistungsdaten Skyconnect 33.600: Übertragungsgeschwindigkeit bis 33.600 bit/s nach V.34, mit Datenkompression bis 115.200 bit/s, Datenkompression nach MNP 5 und V.42 bis, Fehlerkorrektur nach MNP 1-4 und V.42, Speicher für 4 Telefonnummern, **Fax-Funktion: senden, empfangen** (Gruppe 3 nach V.29, V.27ter und V.17 mit 14.400 bit/s), mit Voicefunktion über Soundkarte.

Systemvoraussetzungen für die 1&1-Komplettsoftware:
Windows 3.1x und Windows95: 486 Prozessor, 16 MB RAM empfohlen
WindowsNT: Pentium Prozessor, 32 MB RAM
Mac: Prozessor 68030 oder höher, mind. 16 MB RAM, Mac OS 7.53 oder höher
OS/2: mind. 16 MB RAM, OS/2 Warp

24-h-Bestell-Hotline 01 80/5 67 28 28
oder per Fax 01 80/5 67 28 29

Bestellcoupon

T··Online·

☒ **Ja,** **ich melde mich zu T-Online an. Bitte senden Sie mir kostenlos die 1&1-Komplettsoftware für T-Online zu (Best.Nr. 8700).**

❑ Ich habe noch kein Modem und bestelle zusätzlich das Skyconnect 33.600 (Best.-Nr. 9025) für nur 99,- DM zzgl. 9,60 DM Versandkosten und bezahle
❑ mit beigefügtem Scheck ❑ per Nachnahme (zzgl. Nachnahmegebühr).

Name, Vorname, Firma (bitte Ansprechpartner angeben)

Straße, Hausnummer (kein Postfach)

PLZ, Ort

Telefon-Nr. (unbedingt angeben, der Auftraggeber muß Anschluß-Inhaber sein)

Außerdem wünsche ich den regelmäßigen Bezug der Zeitschrift „com! T-Online & Internet" für nur 2,60 DM pro Monat (bitte durchstreichen, falls nicht gewünscht).

Ich beauftrage und bevollmächtige die 1&1 Direkt GmbH, mir den Zugang zu T-Online zu verschaffen. Meine Zugangskennung und mein persönliches Kennwort erhalte ich schnellstmöglich per Einschreiben. Die Vertragsabwicklung erfolgt nach den Allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie den Preislisten der Deutschen Telekom Online Service GmbH. **An Kosten entstehen mir aufgrund der aktuellen Preisliste monatlich 8,– DM für die Zugangsberechtigung sowie das jeweils anfallende Verbindungsentgelt. Das übliche Anmeldeentgelt von 50,– DM entfällt.** Die Zugangsberechtigung kann ich jederzeit kündigen.

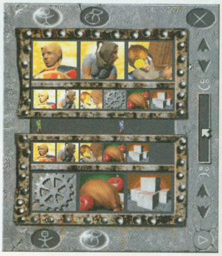
Datum | Unterschrift | **Kennziffer: 002 038 B**



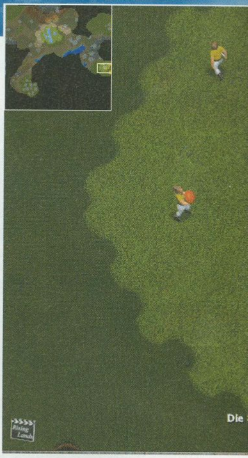
Strategiespiel für Fortgeschrittene

Rising Lands

Es gab doch glatt ein Softwarehaus, das noch kein Echtzeit-Strategiespiel im Sortiment hatte. Daß die französische Firma Microids diesen Fauxpas baldmöglichst ausbessern würde, war eigentlich klar.



▲ **Per Handelsmenü tauschen Sie mit Ihren Verbündeten Einheiten und Rohstoffe.**



Das Softwarehaus Microids ist in fast jedem Genre heimisch. Mit »Isnogud« legte man vor Jahresfrist einen Plattformer vor, zuvor versuchte »Genesia« dem Klassiker »Populous« die Butter vom Brot zu nehmen. Mit »Winter Sports« wagte man sich gar in sportliche Gefilde und nach dem Ende letzten Jahres erschienenen Abenteuer »Evidence« war nun mit »Rising Lands« halt auch mal ein Echtzeit-Strategiespiel an der Reihe. Dessen Hintergrundgeschichte ist von Genre-üblicher erhabener Schlichtheit: In ferner Zukunft kollidiert ein Komet mit der Erde und in noch fernerer Zukunft kämpfen vier rivalisierende Clans um die letzten besiedelbaren Gebiete.

Einzelne Szenarien für Solo-Spieler gibt es zwar ebenso wenig wie einen Leveleditor, dafür aber wenigstens eine aus 25 Missionen bestehende Kampagne. Fünf zusätzliche Extrakarten bleiben dem Mehrspielerbetrieb vorbehalten. Vor jedem Szenario wählen Sie als Solist aus, welchen der vier Wissenszweige (Militär, Landwirtschaft, Magie oder Bauwesen) Sie verbessern wollen. Diese Entscheidung hat weitreichende Folgen, denn die insgesamt mehr als 70 Erfindungen sorgen dafür, daß völlig unterschiedliche Strategien zum Einsatz gelangen. Daher lohnt sich selbst mehrmaliges Durchspielen der Kampagne. An Missionszielen herrscht ebenfalls kein Mangel: Manchmal geht es darum, einen speziellen Gegner auszuschalten, dann wieder müssen Sie eine bestimmte Rohstoff-Menge erwirtschaften, Schätze entdecken oder sich mit einem Clan verbünden. Letzteres ist besonders interessant, denn Allianzen werden ebenso mit in das nächste Szenario übernommen wie Feindschaften. Das sattsam bekannte Grundprinzip sämtlicher Echtzeit-Strategiespiele,



Die Symbole über der aktiven Einheit beziffern ihren Gesundheitszustand, ihre Erfahrung und ihren Hunger.

»Gebäude erstellen und Armeen produzieren«, erfährt bei »Rising Lands« eine Wiederaufführung. Allerdings ist dies hier nur das martialische Fundament eines etwas subtileren Spielverlaufs. Die Urform Ihrer Kolonisten sind die Siedler, welche sich in insgesamt elf Einheitstypen verwandeln lassen. Um einen der verfressenen Gesellen anzulocken, müssen Sie ein Lagerhaus bauen und dort Lebensmittel bunkern. Fünf Rationen verwandeln sich automatisch in einen der besagten Siedler. Diesen wiederum schicken Sie in Ihr stets vorhandenes Hauptquartier, um ihn zum Arbeiter, Mechaniker oder Bauern umzuschulen.

Der Arbeiter errichtet 22 Gebäudetypen von der Kaserne bis zum Forschungslabor. Zudem karrt er von umliegenden Minen



Nach jeder Schlacht verunzieren die Opfer für einige Momente die Landschaft.

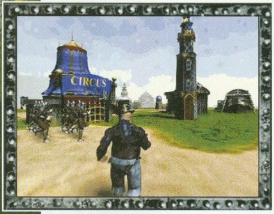


Gegen die Attacke eines Phasen-Panzers ist kaum ein Kraut gewachsen.





Die feindlichen Einheiten erkennen Sie an den olivgrünen Westen.



Eine der Zwischensequenzen zeigt den Botschafter auf seinem Marsch.

Steine heran. Der Mechaniker sammelt den auf der gesamten Karte verstreuten Metallschrott ein und repariert sechs Fahrzeugtypen. Am wichtigsten ist aber der Bauer. Dieser erntet von den weit verstreuten Gemüsefeldern Kürbisse und transportiert sie zu Ihrer Basis. Die Rohstoffversorgung wird einen Großteil Ihrer Aufmerksamkeit beanspruchen und ist alles andere als einfach. Gebäude lassen sich nur auf den recht spärlich vorhandenen Grünflächen errichten, so daß die Wege zu den (sehr knapp bemessenen) Ressourcen in aller Regel sehr weit sind. Außer drei gegnerischen Clans machen wilde Räuberhorden die Gegend unsicher, denen die schwächlichen Bauern im Handumdrehen zum Opfer fallen.

Erschwerend hinzukommt, daß jeder ihrer Mannen von Zeit zu Zeit Futter benötigt und sich zu diesem Zweck an den Vorräten vergreift. Bevor Sie also Exkursionen in weit entfernte Gebiete wagen, müssen Sie mit Ihren Bauern Nahrungsdepots auf freier Wildbahn anlegen. Andernfalls verhungert die Armee lange bevor Sie mit dem Feind Kontakt aufgenommen hat. Feinde und deren Basen werden von Ihren Truppen automatisch unter Beschuß genommen. Hier kommen die vielen originellen Eigenschaften der Einheiten zum Einsatz: So verwandelt sich der Bogenschütze auf Wunsch in einen Dieb und stiehlt vom Gegner Rohstoffe und Technologien. Der Magier gebietet über sechs Zaubersprüche, wie etwa den der Verdoppelung eines Ihrer Kämpfer. Sechs fliegende und fahrende Blechgestelle vom Mörser bis zum Hubschrauber bepflastern aus sicherer Entfernung den Gegner, Bärenreiter und Nashornkämpfer lassen ihre Muskeln dagegen im Nahkampf spielen. Nach dem Gemetzel erhalten die überlebenden Truppen gesteigerte Kampfeswerte, Verletzungen werden im Hospital kuriert.

Gesteuert wird das mit kleinen gerenderten Zwischensequenzen garnierte Geschehen mittels einer etwas ungewöhnlichen Mixtur aus Maus- und Tastaturbefehlen. Um etwa einen Bauern dazu zu bringen, ein Gemüsefeld abzuernten, müssen Sie bei gedrückter »Strg«-Taste per Maus sowohl den Abbauort, als auch den gewünschten Sammelplatz der Nahrung definieren.

Beliebig große Truppenverbände werden mittels eines gezogenen Rahmens gebildet, bis zu zehn davon lassen sich zwecks Wiederaufruf auf eine Taste legen. Ein Wegpunktesystem fehlt zwar, dafür ertönen eine akzeptable Klangkulisse und einige Brocken deutscher Sprachausgabe. **(md)**



Manfred Duy ★★★★

Für die Grundidee und die adrette Präsentation dieses recht komplexen Strategiespiels gibt's ein kräftiges Schulterklopfen. Microids beweist hier, daß man dem inzwischen etwas überstrapazierten Genre doch noch eine interessante Variante abringen kann. Insbesondere die Idee der radikalen Verknappung von Rohstoffen führt dazu, daß hier statt der Fließbandproduktion von Riesenarmeen reichlich taktisches Feingefühl angesagt ist.

Leider trüben Designmängel diesen grundsätzlich positiven Eindruck: Die Steuerung ist erstens etwas kompliziert und zweitens ein wenig unpräzise. In dem schlecht gegliederten Handbuch verstecken sich hochwichtige Hinweise in unscheinbarsten Nebensätzen, eine Online-Hilfe fehlt gleich ganz. Entscheidender ist aber, daß der Schwierigkeitsgrad der einzelnen Missionen nicht aufeinander abgestimmt ist: So sind die ersten drei Szenarien ein schweres Stück Arbeit, viele der nachfolgenden Aufgaben dagegen reinste Spaziergänge. Da zudem Standardfeatures (wie etwa Patrouillier- oder Verteidigungsbefehle) fehlen und kleinere Bugs für ein Stirnrunzeln sorgen, erheben sich diese Länder nur bis in mittlere Wertungsgefilde.

- \+ Taktischer Tiefgang
- \+ Hübsche Präsentation
- − Unpräzise Steuerung
- − Kleine Bugs
- − Unausgewogener Schwierigkeitsgrad

Rising Lands – Die Herrschaft der Clans

Hersteller:	Microids
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1-4 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	90 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 32 MByte RAM

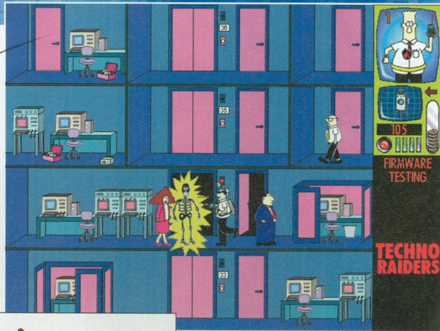
PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	60
Einstieg:	50	Komplexität:	70
Steuerung:	50	Multi-Player:	60

Spielspaß: 62

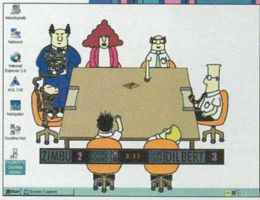
Spielesammlung für Einsteiger

Dilbert's Desktop Games



▲ Doughnuts sammeln, per Handy ballern und die Aufzugtür erreichen: Mit diesen Bestandteilen ist Techno Raiders noch das relativ anspruchsvollste Spiel der Dilbert-Collection.

Prima Satire, doch was taugen die Spiele? Großraumbüro-Cartoonheld Dilbert wagt sich in die kalten Wasser der Interaktivität.



Unangenehme Arbeitsaufträge schubsen wir lieber ins Tor des affigen Gegenspielers.

Ohnmacht im Organigramm: Machtlos sieht der arme Angestellte zu, wie das Management Torheiten anzettelt und ständig mit neuen Trends, Berater-Blutsaugern und billigen Motivationstricks nervt. Den ganz normalen Wahnsinn im Büro-Alltag der 90er Jahre benutzt Scott Adams als Grundlage für seine Cartoonreihe »Dilbert« – mit gigantischem Erfolg. Der gestrichelte Held, seines Zeichens Ingenieur, eroberte in seiner Heimat USA gleichermaßen Bestsellerlisten und Titelbilder renommierter Nachrichtenmagazine. In Deutschland glimmt das Dilbert-Fieber noch auf verhältnismäßig kleiner Flamme, was sich von der spielerischen Seite her ändern soll. »Dilbert's Desktop Games« ist eine Sammlung von zehn »Windows-Aktivitäten« mit bekannten Charakteren aus den Dilbert-Cartoons.

Auch mit viel gutem Willen lassen sich nur sechs der zehn Programme als Spiele bezeichnen. Als relative Geistesgröße entpuppt sich dabei der Geschicklichkeitstest »Techno Raiders«, ein entfernter Verwandter des Spielhallen-Klassikers »Elevator Action«. Ein oder zwei Spieler müssen alle Doughnuts von den Betriebsfluren auflesen, um dann mit dem Aufzug ins nächste Stockwerk zu entkommen. Begegnungen mit Kollegen sind zu meiden, da diese Lumpen unsere lebenswichtigen Technik-Gadgets klauen wollen. Ein kleiner Energiestoß aus dem Handy (... davon sieht man nie was in diesen Nokia-Werbespots ...) paralysiert die Betriebsgegner für einige Sekunden.

»Project Pass-Off« entpuppt sich als Air-Hockey-Variante, bei dem der frisch gewienerte Schreibtisch als Spielfläche dient. Lenken Sie begehrenswerte Objekte wie Gehaltsschecks ins eigene Tor, während Memos und ähnlicher Plunder besser ins gegnerische Endfeld bugsiert werden. Die restlichen Spiele sind ebenso schnell gelernt wie fix gemeistert. Der »Space Invaders«-Clone »Boss Invaders«, die Minimal-Wirtschaftssimulation »CEO Simulator« oder die Schießbuden-Varianten »Elbonian Airlines«, »Enduring Fools« und »Can-o-Matic« füllen nicht einmal die Zigarettenpause. Noch läppischer: Dokumente mit Dilbert-Phrasen bestempeln und im »Jargonator« harmlose Sätze durch Manager-Slang-Kauderwelsch verschleiern lassen. Das geschieht bei unserer US-Testversion alles in Englisch; zu Redaktionsschluß hatte Distributor Microsoft noch keinen deutschen Dilbert auf Lager. **(hl)**

Heinrich Lenhardt ★★

Bevor mir ein schäumender Pressesprecher mangelnden Bezug zum Produkt vorwirft, gleich die Geständnisliste vorneweg. Ich bin überzeugter Dilbert-Fan und williger Käufer von Comicbänden, Kaffeetassen, T-Shirts, Mauspads und Abrißkalendern. Den Plüsch-Dogbert konnte ich mir bislang verkneifen, aber an dem hätte ich sicher weitaus mehr Freude als an diesem Spieleschlunz-Haufen.

Auch der ehrfurchtvollste Dilbertist kratzt sich angesichts der lieblosen Einfaltspinsel-Programme irritiert den Hinterkopf. Der Charme der Cartoon-Charaktere kann eklatante spielerische Mängel nicht verdecken. Der leichtgewichtige Zehnerpack hat höchstens Chancen, als Verlegenheits-Geschenk für mittelmäßig beliebte Bürokollegen zu enden. Freiwillig zum Eigenkonsum würde ich mir Dilbert's Desktop Games nicht kaufen. Da bietet selbst ein Meeting mit dem Controlling größeren Unterhaltungswert.

- **+ Original Dilbert-Charaktere**
- **+ Niedriger Preis**
- **– Läppische Mini-Spielchen**
- **– Kurz gelacht, rasch gelangweilt**

Dilbert's Desktop Games

Hersteller:	Dreamwoks Interactive	**3D-Karten:** –
Testversion:	Importversion 1.0	**Hardware, minimum:** 486er/66, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	
Sprache:	Englisch	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/90, 16 MByte RAM
Multi-Player:	1–2 (an einem PC)	
Ca.-Preis:	50 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	30	Sound:	30
Einstieg:	80	Komplexität:	10
Steuerung:	60	Multi-Player:	30

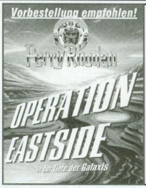
Spielspaß: 27

Call & Play Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



Erscheint Ende Februar

Top Titel!

Perry Rhodan

Operation Eastside

Deutsche Version DM 69,99

CD-ROM

Titel		Preis
3´rd Millenium	DV	79,00
688 Hunter Killer	DV	76,99
7th Legion	DV	69,99
A.T.F. 98	DV	74,99
Abenteuer a. d. Legoinsel	DV	49,99
Agent Armstrong	DV	69,99
Age of Empires	DV	79,99
AH 64 Longbow 2	DV	79,00
AHX 1 Viper	DA	69,99
Alexander der Große	DV	59,99
Andretti Racing	**DV**	**79,00**
Animal	DV	69,99
Anno 1602	**DV**	**69,99**
Anstoss 2	DV	69,99
Armored Fist 2	DA	74,99
Armored Fist 2	DV	x74,99

CD-ROM

Titel		Preis
Enemy Nation	DA	59,99
F/A-18 Hornet 3.0	DV	74,99
F1 Manager Profes.	DV	69,99
F1 Racing/UBI Soft	DV	69,99
F 16 Agressor	DV	x72,99
F 16 Fighting Falcon	DA	64,99
Fallout	DV	x74,99
Fifa Soccer 98	DV	79,00
Fighters Antology	DV	72,99
Fighting Force	**DA**	**79,99**
Flight Unlimited 2	**DV**	**79,99**
Flottenmanöver	DV	59,99
Floyd	DV	74,99
Flugsimulator 98	DV	109,99
Flying Corps Gold	DV	79,99
F1 GP 2-Track Pack 2	DV	25,99
Formula One Grand Prix 3	DV	i.V.

Bestell-Telefon:

Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Titel		Preis
Atlantis	DV	76,99
Baphomets Fluch 2	DV	74,99
Battle Isle 4 Incubation	DV	69,99
Betrayal in Antara	**DV**	**79,99**
Birthright	**DV**	**69,99**
Blade Runner	**DV**	**84,99**

Civilization 2 - Fantastic Worlds
Deutsche Version DM 24,99

Titel		Preis
Bleifuß 2	DV	54,99
Bleifuß Fun	DV	59,99
Bleifuß Rally	DV	49,99
Boggle	DA	39,99
Brücke von Arnheim	DV	84,99
Buccaneer	DA	69,99
Bundesliga Manager 97	DV	64,99
Bust a Move 2	DA	54,99
Carmageddon	DV	69,99
Carmageddon Data	**DV**	**29,99**
Casper	DV	39,99
Civilization 2	DV	39,99
Civilization 2 DATA	DV	24,99
Civilization 2 Fant. World	**DV**	**24,99**
Comanche 3.0	DV	76,99
Comm.&Con. 1 SVGA	DV	79,99
Comm. & Conquer 2	DV	79,99
C&C 2 Gegenangriff	DV	29,99
C&C 2 Vergeltungsschlag	DV	27,99
Constructor	DV	69,99
Conquest Earth	DV	79,99
Croc	**DA**	**79,00**
Dark Colony	DV	69,99
Dark Colony Data	**DV**	**24,99**
Dark Earth	DV	74,99
Dark Hermetic Order	DA	x69,99
Dark Ohmen	DV	x79,00
Dark Reign	DV	79,99
Deadlock 2	DV	x79,00
Deathtrap Dungeon	DV	x79,99
Demonworld	DV	69,99
Der Industriegigant	DV	69,99
Der Industrieg. Data	DV	29,99
Diablo	DA	49,99
Diablo-Hellfire	DA	34,99
Die Siedler 2 + DATA	DV	74,99
Die Siedler 2 Miss. CD	DV	29,99
Dogday	DV	69,99
Dreams	DV	72,99

Titel		Preis
Fritz 5 Schach	DV	109,99
Frogger	DV	69,99
G - Police	DV	87,99
Galapagos	DV	79,00
Gettysburg/Sid Meier	DV	72,99
Grand Prix Legends	DV	i.V.
Grand Theft Auto	DV	59,99
Half-Life	DV	i.V.
Hannibal	DV	69,99
Have a Nice Day	DV	59,99
Have a Nice Day DATA	DV	29,99
Heavy Gear	DV	74,99
H. E. D. Z.	DV	x69,99
Hellfire	DA	34,99
Hercules	DV	69,99
Heroes o.M & Magic 2	DV	64,99

Flight Unlimited 2
Deutsche Version DM 79,99

Titel		Preis
Heroes o.M&M 2 Data	**DV**	**29,99**
Heroes o.M&M Samml. (● Heroes o. M&M 1 ● Heroes o. M&M 2 ● Heroes o. M&M 2 Data)	DV	79,99
Herrscher der Meere	DV	69,99
Hugo 4	DV	59,99
Hugo 5	DV	64,99
Hugo Wintergames	DV	39,99
IF - 22 Raptor	DV	79,99
I-War	DV	69,99
Imperialismus	DV	69,99

Lords of Magic
Deutsche Version DM 69,99

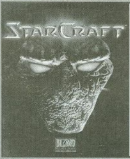
Titel		Preis
Incubation/Battle Isle 4	DV	69,99
Intern. Rallay Champ.	DV	74,99
Interstate 76	DV	69,99
Intervention	DV	x72,99
Jack Nicklas Golf 5	**DA**	**74,99**
Jedi Knight	DA	79,99
Jedi Knight Data	DV	i.V.
John Maddon NFL 98	DA	79,00
Joint Strike Fighter	DA	79,99
KKND - Extreme	DV	59,99

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

Titel		Preis
Dream Team 98	DV	39,99
Dungeon Keeper	DV	76,99
Dungeon Keeper Data	DV	29,99
Dunkle Manöver	DV	i.V.
Earth 2140	DV	34,99
Earth 2140 Data + Pad	DV	19,99
Earth Siege 3	DV	i.V.
Easy Ball	DV	54,99
Eastfront	DV	i.V.

Titel		Preis
KKND Mission CD	**DV**	**x29,99**
KKND Teil 2	DV	x79,00
Kick OFF 98	DV	59,99
Kings Quest 8	DV	i.V.
Lands of Lore 2	DV	69,99
Last Bronx	**DV**	**74,99**
Legacy of Kain	DV	69,99
Leviathan t. Tone Reb.	DA	69,99
Links 98	DA	79,99

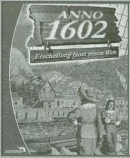
Sie finden uns jetzt auch im Internet:
Http://WWW.Online-Spiele.Com/Callnplay



Starcraft

Erscheint ca. Mitte Februar

Deutsche Version DM 79,99



Anno 1602

Erscheint ca. Ende Februar

Deutsche Version DM 69,99



Heroes o. Might & Magic 2 Data
Deutsche Version DM 29,99

Hellfire
Diablo Mission CD
Deutsche Anleitung DM 34,99

Croc
Deutsche Anleitung DM 79,00

Streets of Sim City
Deutsche Version DM 79,00

Red Baron 2
Deutsche Version DM 69,99

X - Fire
Deutsche Version DM 74,99

Titel		Preis
Little Big Adventure 2	DV	76,99
Lords of Magic	**DV**	**69,99**
Lords of Realms 2	DV	79,99
Lords of Realms 2 Data	DV	24,99
Mageslayer	DA	79,99
Magic-Zusammenk.	DV	59,99
Magic-Zusamm.Data	DV	39,99
Master of Orion II	DV	29,99
Max Montezuma	DV	69,99
Mechwarrior 3	DV	i.V.
Men in Black	DV	69,99
MIA	DA	x69,99
Might & Magic 6	**DV**	**x74,99**
Monkey Island 3	DV	79,99
Monopoly	DV	54,99
Monopoly Star Wars	DV	69,99
Monster Trucks	DA	72,99
Motor Mash	DV	49,99
Moto Racer / Win95	DV	76,99
Myst 2 / Riven	DV	74,99
Myth	DV	79,99
NBA Hangtime	DA	69,99
NBA Live 98	DV	79,00
Need f. Speed 2 Edition	DV	79,00
Netstorm	DV	69,99
NHL Hockey 98	DV	74,99
NHL Power. Hockey 98	DA	x69,99

Titel		Preis
Nuklear Strike	DV	72,99
Obsidian	DV	59,99
Oddworld: Abe's Odyssey	DV	77,99
Outlaw	DV	74,99
Outpost Teil 2	DV	74,99
Overboard	DV	74,99
Pacific General	DV	69,99
Panzergeneral 3D	DV	69,99
Pax Corpus	DV	x64,99

Shanghai Dynasty
Deutsche Version DM 44,99

Titel		Preis
Pax Imperia	DV	69,99
Perfect Assasins	DV	69,99
Perry Rhodan	**DV**	**69,99**
Phantasmagoria 2	DV	69,99
Pilgrimm	DV	69,99
Pinball 97	DA	49,99
POD - Track Pack	DV	19,99
Police Quest SWAT 2	DV	i.V.
Populus 3´rd Coming	DV	x79,00

CD-ROM

Titel		Preis
Print Artist 4.0	DV	39,99
Pro Pilot	**DV**	**79,99**
Pro Pinball-Timeshock	DA	69,99
Puzz 3 D	DV	49,99
Queen: The Eye	**DV**	**79,00**
Quest for Glory 5	DV	i.V.
Raymans World	DV	49,99
Red Baron 2	**DV**	**69,99**
Red Line	DV	x79,00
Resident Evil	DV	69,99
Rising Lands	**DV**	**69,99**
Risiko	DV	59,99
Riven / Myst 2	DV	74,99
Riverworld	DV	x79,99
Saber Ace:Conf.Korea	DV	69,99
Sensible Soccer 2000	DV	x79,00
Seven Kingdoms	**DV**	**74,99**
Shadow o.T. Empire	DA	74,99
Shanghai Dynasty	**DV**	**44,99**
Silent Hunter	DV	34,99
Silent Hunter Data Nr. 2	DV	29,99
Sim City 2000 + Theme Hospital	DV	79,99
Sonic 3D	DA	49,99
Space Bar	DA	69,99
Star Command	DA	69,99
Starcraft	DV	79,99
Starfleet Academy	DV	69,99
Star Trek First Contact	DV	i.V.
Star Trek Generation	DV	39,99
Stealth Reaper 2020	DA	74,99
Steel Panther 3	DA	69,99
Streets o. Sim City	DV	79,00
Sub Culture	DV	74,99
Swing	DV	39,99
Syyrah Warp Hunter	DA	34,99
Takeru	DV	49,99
Test Drive 4	**DV**	**79,00**
TFX 3: F22	DV	74,99
Titanic	DV	39,99
TOCA Touring Car	DA	79,00
Tomb Raider 2	DV	79,99
Total Annihilation	DV	79,99
Turok	DV	79,99
Ubik	DV	x79,00
Unreal	DV	x79,99
Uprising	**DV**	**69,99**
Vermeer	DV	59,99
Virtual Fighter 2	DA	69,99
Virtual Pool 2	DA	69,99
Voodo Kid	DV	69,99
Warlord 3	DV	74,99
War Wind 2	DV	x69,99
WET-S. Empire	DV	74,99
Wing Prophecy	**DV**	**79,00**
Worldwide Soccer	DV	69,99
Worms 2	DV	74,99
X-Com : Apocalypse	DV	59,99
X-Files	DA	x42,99
X-Fire	DV	x74,99
X-Wing vs. Tie Fighter	DV	84,99
X-Wing vs. Tie F. Data	**DA**	**39,99**
Youngblood	DA	79,99
Zombieville	DV	64,99
Zorck: Großinquisitor	DV	79,99

Angebote solange Vorrat reicht

Titel		Preis
3 Skulls o. t. Toltecs	DV	29,99
7th Guest 11th Hour	DA/DV	29,99
Across the Rhine	DV	24,99
Anstoss + World Cup	DV	24,99
Afterlife	DV	29,99
Baphomets Fluch 1	DV	19,99
Battle Isle 3 u.Lösung	DV	39,99
Betrayal at Krondor	DV	19,99
Biing	DV	29,99
Bleifuß 1	DA	24,99
Civilization 1	DV	24,99
Colonization	DV	24,99
Comanche 2.0	DV	24,99
Creatures	DV	29,99
Creature Shock	DV	12,99
Cyberia 1	DV	24,99
Deadlock	DV	29,99
Descent 1	DA	24,99
Descent 2	DA	24,99
Destruction Derby 2	DA	24,99
Die Fugger 2	DV	24,99
Discworld 2	DV	29,99
DSF - Golf	DV	39,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV	24,99
Extreme Assault	DV	39,99
F-14 Fleet Defender	DA	24,99
F-22 Lightning 2	**DV**	**29,99**

Angebote: (Fortsetzung)

Titel		Preis
Fantasy General	DV	29,99
Fifa Soccer 96	DV	29,99
Flight o. t. Amaz. Queen	DV	19,99
Fritz 4 Schach	DV	39,99
Gobliins Teil 3	DV	19,99
Grand Prix Manager I	DV	24,99
Grand Prix Manager II	DV	39,99
Incredibble Maschine 1	DV	19,99
Indiana Jones 3+4	DV	24,99
M.P.Ritter d. Kokusnuss	DV	19,99
Manic Karts	DA	12,99
Mega Race 2	DV	29,99
Monkey Island 1+2	DV	24,99
NHL Hockey 96	DV	29,99
Pirates Gold	DV	24,99
Pitfall	DV	29,99
Privateer 2	**DV**	**29,99**
Pro Pinball the Web	DA	19,99
Railroad Tycoon Deluxe	DA	24,99
Realm o. t. Haunting	DV	34,99
Rebel Assault 2	DV	29,99
Riddle of Master LU	DV	24,99
Road Rash	DV	29,99
Sam a. Max + Day o. Tent.	DV	24,99
Schleichfahrt	DV	39,99
Shanghai Gr. Moments	DV	24,99
Sherlock Holmes 2	DV	29,99
Simon t. Sorcerer 1+2	DV	19,99
Star Trek 3/Next Gen.	DV	24,99
Steel Panther 2	DV	29,99
Stonekeep	DV	24,99
Super E.F. 2000	DV	29,99
Teamchef	DV	24,99
The Dig	DV	29,99
This Means War	DV	24,99
Tie Fighter	DV	29,99
Tilt	DV	19,99
Time Commando	DV	29,99
Transp. Tycoon + Data	DV	24,99
Trivial Pursuit	DV	34,99
U.F.O.	DV	24,99
Ultima 8	DV	29,99
Virtual Karts	DA	24,99
Vollgas	DV	29,99
Warcraft 2	DV	29,99
Warhammer	DV	29,99
Werewolf	DV	24,99
Wing Commander 3	DV	34,99
World Rallay Fever	DV	24,99
Worms + DATA	DV	24,99
X-Com Terror of t. Deep	DV	24,99
X - Wing Compilation	DV	29,99
Yathzee	DV	19,99
"Z"	DV	19,99
Zorck Nemesis	DV	29,99

Zubehör

Artikel	Preis
Orchid Righteous 3D	a.A.
Alfa Quad	54,99
Alfa Twin Umschaltbox	34,99
Microsoft Joystick Force-Feedback Pro	249,99
Microsoft Sidewinder Game Pad	69,99
PC-Dash Command Pad	129,99
Gravis Joystick Analog Pro	44,99
Gravis Game Pad	34,99
Gravis Game Pad Pro	49,99
Gravis Joyst.Blackhawk	59,99
Gravis Firebird 2	119,99
Logitech Joyst. Warrior	129,99

Neu von Thrustmaster:

Formula 1 Racing Wheel
incl. Fußpedale und neuen Optionen! 234,99

Probleme?

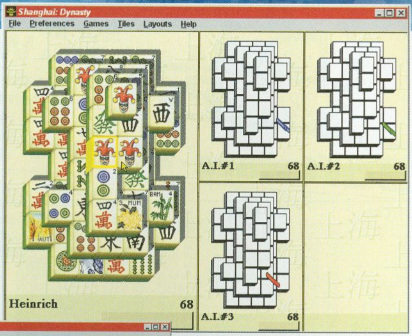
Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Wolfgang Lehrke" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.
Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Spielewert portofreier Versand.
Vorkasse (Euroscheck) DM 6,90 pro Paket · Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V. = in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Denkspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

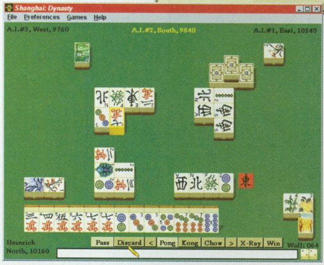
Shanghai Dynasty



Im neuen Dynasty-Modus messen sich bis zu fünf Shanghai-Spieler in einem Simultan-Wettkampf. Durch Abräumen der Joker-Steine machen wir unseren Konkurrenten das Leben schwerer.

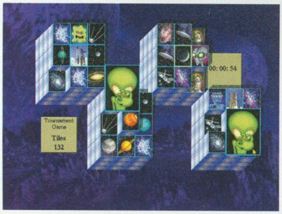
Hochstapeln für die Ewigkeit: Das 80er-Jahre-Tüftelphänomen »Shanghai« meldet sich mit munteren Mehrspielermodi zurück.

Ein »Solitaire«-Verschnitt mit »Memory«-Anleihen und »Mah-Jongg«-Spielsteinen – so könnte die Ultrakurz-Beschreibung des Denkspiel-Dauerbrenners »Shanghai« lauten. Vor gut einem Jahrzehnt eroberte Brodie Lockards geistiges Kind von Macintosh und Amiga aus den Rest der Mikroprozessoren-behafteten Welt. Game Boy, Commodore 64 und auch der PC wurden mit Umsetzungen bedacht; letztere allerdings noch in EGA-Tagen und entsprechend gruselig anzusehen. Von unzähligen Shareware-Varianten, meist irreführend »Mah-Jongg« betitelt, mal ganz zu schweigen.



Gleiche Steine, anderes Spiel: Die Shanghai-Inspiration Mah-Jongg ist als Bonusprogramm mit von der Partie.

Activisions Neuauflage des hauseigenen Evergreens macht es jedem recht. »Shanghai Dynasty« bietet neben einem variantenreichen, frisch gestylten Remake des Originals auch eine realistische Umsetzung von Mah-Jongg. Das gar nicht unkomplizierte Steinchenaustauschen erinnert entfernt an das Kartenspiel Rommé. Mit ausführlichen Handbuch-Lektionen und geduldigen Computergegnern werden Sie in die Nuancen des asiatischen Zeitvertreibs eingeführt. Ein netter Bonus, aber im Mittelpunkt von Dynasty steht zweifellos das gute alte Shanghai-Spielprinzip. 144 kunstvoll aufeinandergestapelte Steinchen müssen Sie abräumen, indem Sie Pärchen mit verwandtem Muster erspähen. Damit man die beiden per Mausklick verschwinden lassen kann, müssen diese frei sein: Nur wenn sich ein Stein nach links oder rechts wegziehen läßt, macht er auch die Fliege. Blockieren Kollegen die Seitenausgänge oder liegen gar auf einem Klötzchen drauf, muß es erst einmal warten. Neben gutem Auge, einem agilen Kurzzeitgedächtnis auf Thai-Ginseng-Niveau und etwas Glück brauchen Sie auch eine Schippe planerisches Denken. Um alle Steinchen wegzuputzen, müssen Sackgassen vermieden werden. Klicken Sie deshalb bevorzugt strategisch wichtige Paare weg, die größere Mengen anderer Plättchen blockieren. Haben Sie einen Shanghai-Stapel abgeräumt, erscheint zur Belohnung die virtuelle Version einer chinesischen Glücksplätzchen-Weissagung. Die Erfüllung von



Alternative Grafiksets aus Themenbereichen wie SF, Fantasy und Astrologie lockern optisch auf. Die Animationen bei jedem Steinchen-Verschwinden werden Sie aber bald entnervt abschalten.

Heinrich Lenhardt ★★★★

He, ist das wirklich schon über zehn Jahre her, daß ich mir wegen Marble Madness und Shanghai einen Amiga 1000 zugelegt habe? Letztere beschauliche Pärchensuch-Klickerei hat eine witterungs- und zeitbeständige Patina, der keine Moden etwas anhaben können. Wenn unsere Enkelkinder einst die derzeit so angesagten Trend-Spielegenres mitleidig begrinsen werden, spielt sicher irgendwo jemand auf der Erde noch eine Runde Shanghai.

Zum Glück hat Activision das genial-schlichte Basis-Spielprinzip für Dynasty nicht verschandelt. Das Innovationsaroma ist entsprechend minder prickelnd. Die auf Mehrspielerbetrieb ausgerichteten Varianten sind o.k., aber keine Reißer. Shanghai ist von der spielerischen Anlage her nun mal nicht so schön auf Rivalität und Schadenfreude getrimmt wie die bevorzugt indizierten Netzwerk-Shooter, mit denen sich Player-Redakteure so gerne nach Feierabend vergnügen. Das solide simulierte Bonusspiel Mah-Jongg ist eine gut gemeinte Sättigungsbeilage, aber nicht mehr.

Wer bevorzugt ohne Gegner gemütlich vor sich hin meditiert, dem reicht auch die vorletzte Version Shanghai Great Moments: Die sieht nicht viel schlechter aus und ist als Billigspiel erhältlich.

- **+ Zeitlose Denkspiel-Idee**
- **+ Neue Varianten**
- **+ Bonusspiel Mah-Jongg**
- **– Starker Déjà-Vu-Effekt**
- **– Langatmiger Turniermodus**

Prognosen wie »Sie werden ein langes, glückliches Leben führen« lassen sich allerdings nicht bei Activision einklagen. Handfester ist da schon der Lohn eines Eintrags in die High-Score-Liste; dem Asien-Ambiente entsprechend »Wall of Fame« genannt.

Neben dem geruhsamen Solo-Shanghai gibt es Duelle an einem PC, bei denen Sie und der liebe Mitspieler abwechselnd zur Maus greifen. Zwei weitere neue Spielmodi sind ganz auf größere Multi-Player-Rivalität ausgelegt. Wer weder Netzwerk- noch Internetanbindung hat, setzt statt menschlicher Shanghai-Widersacher einfach Computergegner ein, die es in drei Cleverness-Graden gibt. Beim namensgebenden »Dynasty« klickt jeder an seinem eigenen Stapel vor sich hin. Gewonnen hat der schnellste Abräumer. Auf Wunsch abschaltbare Joker-Steine sorgen für zusätzliche Unberechenbarkeit: Wer ein solches Bonuspärchen abräumt, beschert seinen Gegnern sekundenlang eine zufällig ausgewählte Schikane. Ebenfalls bis zu fünf Konkurrenten gehen bei »Pandamonium« auf Pärchenbildungs-Jagd. Allerdings machen sich alle Spieler an ein und demselben Stapel zu schaffen, was zu wilden Klickorgien führt.



Hektischer Punktekampf, hier mit Dino-Motiven: Bei Pandamonium baggern alle Mitspieler den gleichen Steinestapel an.

Wer beim Turniermodus in die Wertung kommen will, muß Durchhaltevermögen beweisen: Nach 40 Partien mit wechselnden Stapellayouts wird die Gesamtzeit festgehalten. Gnädigerweise dürfen Sie den Zwischenstand auf Festplatte speichern und später fortsetzen. Um manches unglücklich plazierte Plättchen optimal zu identifizieren, können Sie jetzt die Perspektive minimal ändern: Durch Tastendruck rückt das Spielfeld in den nächsten von vier starren Blickwinkeln. Im Kleingedruckten erwarten Sie ferner verschiedene Stapel-Layouts und Steinchen-Muster. Kreativlinge können im Editor eigene Muster-Sets bauen und dabei beliebige Grafiken importieren. Für Shanghai-willige Kids gibt es vereinfachte Türmchen mit pädagogisch wertvollen Arithmetik-Mustern. **(hl)**

Shanghai Dynasty

Hersteller:	Activision
Testversion:	Importversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	1–5 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	80 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	486/66, 8 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/90, 16 MByte RAM

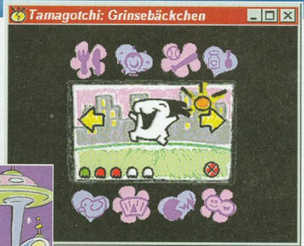
PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	**Sound:**	60
Einstieg:	90	**Komplexität:**	70
Steuerung:	80	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 76

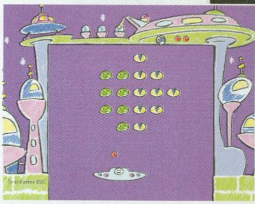
Denkspiel für Einsteiger

Tamagotchi



In einem kleinen Fenster vegetiert das PC-Tamagotchi auf Ihrem Windows-Desktop.

Das dicke Ei von Bandai schlüpft auf Ihrem Desktop. Kann ein quengelndes Tamagotchi den Umgang mit Windows 95 versüßen?



Diese kümmerliche Breakout-Variante ist der spielerische Höhepunkt der Flöhehütung.

Ganze Generationen von tüchtigen Ingenieuren powerten das Leistungsvermögen moderner PC-Systeme immer weiter nach oben. Heutzutage haben wir auf Hochtouren schnurrende Pentiums, massig RAM und ein Ressourcen-gieriges Betriebssystem wie Windows 95. Und der ganze Schnickschnack, all die ganze rohe Computer-Rechenkraft wird jetzt dazu genutzt, um einen batteriebetriebenen Schlüsselanhänger zu simulieren.

In seiner ursprünglichen Form sorgte das in ein Plastikei gebettete virtuelle Haustier »Tamagotchi« für Hysterie. Um eine krude, auf schwarzweißen LCD-Wiesen vegetierende Pixel-Lebensform zu päppeln, sind wenige Knopfdrücke nötig. Ein bißchen Nahrung, spielerische Zuwendung und Medizin genügen dem piepsigen Schützling. Vernachlässigte Tamagotchis kränkeln aber vor sich hin und können sterben, worin für zahlreiche Scherzkekse der wesentliche Reiz des Spielchens liegt.



Was tun, wenn der PC ausgeschaltet wird? Bis zu 72 Stunden lang können Sie das Kleine im digitalen Kindergarten parken.

Je nach Zuneigung und Glück mutiert Ihr Schützling zu einer anderen Erwachsenen-Variante. Das Handbuch warnt: Wer sein Tamagotchi nicht ausreichend nährt und ihm Zuwendung schenkt, erntet statt einer niedlichen Grinsefigur einen häßlichen, übellaunigen Halbstarken. Eltern von Teenagern kennen solche Ängste nur allzugut.

Einige Monate, nachdem diverse inoffizielle Shareware- und Freeware-Derivate findiger Hobby-Programmierer das Internet überfluteten, ist die offizielle Tamagotchi-Umsetzung für den PC endlich fertig. In einem winzigen Windows-Fensterchen schlüpft per Mausklick ein kleiner Wicht, der uns mit seinem Kindchen-Schema-Charme alsbald zum besorgten Check der Statusanzeigen antreibt. Sind Sättigungs- und Glückseligkeits-Pegel nicht bis zum Anschlag gefüllt, sollten Sie Gegenmaßnahmen ergreifen. Mit einem Klick wird gefüttert, gespielt und gesäubert.

Das Schlüsselanhänger-Tamagotchi zwingt zur permanenten Umsorgung. Zwar legt das elende Vieh wenigstens eine sittsame Nachtruhe ein, doch tagsüber müssen seine Begehren stets erfüllt werden. Der PC als Tamagotchi-Zuhause ist weniger mobil; wer schleppt schon Tower und Monitor mit auf Abort und Ausflug? Um diesem Problem Herr zu werden, garantieren die Programmierer einen Kindergartenplatz. Bis zu drei Tage können Sie den Schützling im »Care Center« parken, wo Pflege und Fütterung zwar nicht optimal, aber lebenserhaltend sind. (hl)



Per Mausklick verabreichen Sie dem kränkelnden Kerlchen eine Ladung Medizin.

Heinrich Lenhardt ★★

Brauche ich auf dem PC wirklich ein Programm, das alle paar Minuten etwas Aufmerksamkeit und ein paar Mausklicks erfordert? Das ist allenfalls das richtige, um die Konzentration beim Verfassen eiliger Artikel zu sabotieren. Auch wer sich vom »füttere mich, beachte mich, hab' mich lieb«-Prinzip mehr angemacht als angenervt fühlt, stößt rasch an die Grenzen von Aufzucht und Hege. Immerhin gibt das PC-Tamagotchi grafisch minimal mehr her als die gräuliche Schlüsselbund-Vorlage. Und angesichts des niedrigen Preises mag das Programm ein witziges Geschenk für zwanghafte Kükenhüter sein. Doch bei aller Putzigkeit reicht der Spielspaß nicht sehr weit. Die minimale Interaktion spornt mich kaum dazu an, wiederholte Brutexperimente durchzuführen. Mit den diversen Tamagotchi-Erlebnissen des Alltags (»Wer füttert den Hund?«, »Mama zurückrufen«, etc.) bin ich bestens bedient.

- **+ Offizielle Umsetzung des Kult-Spielzeugs**
- **+ Irgendwie niedlich …**
- **– … doch irgendwann nervt es**
- **– Kaum Interaktions-Möglichkeiten**

Tamagotchi

Hersteller:	Bandai/7th Level
Testversion:	Importversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	–
Ca.-Preis:	40 Mark

3D-Karten: –

Hardware, minimum: 486/66, 8 MByte RAM

Hardware, Empfehlung: Pentium/60, 16 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	30	Sound:	30
Einstieg:	100	Komplexität:	20
Steuerung:	70	Multi-Player:	–

Spielspaß: 35

Wial
Versand Service GmbH

Versand
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon
08142/59640

Bestellfax
08142/54654

Bestellannahme:
Mo. - Do. 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag 9⁰⁰ - 17⁰⁰ Uhr
Samstag 9⁰⁰ - 13⁰⁰ Uhr

E-Mail:
wial@compuserve.com

Internet:
www.wial.de

WIAL SHOP AUGSBURG
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo. - Fr. 9^{00} - 13^{00} + 13^{30} - 18^{00}, Sa. 9^{00} - 12^{00}

WIAL / Mr Games DARMSTADT
Adelungstr. 22
Mo. - Fr. 10^{00} - 19^{00}, Sa. 10^{00} - 16^{00}

WIAL / Mr Games NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
Mo. - Fr. 10^{00} - 19^{00}, Sa. 10^{00} - 14^{00}

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
3D ULTRA PINBALL 3 -LOST CONTINENT-	**KD**	**44,90**
3rd MILLENIUM	KD	79,90
688i Hunter Killer / WIN 95	KD	75,90
ABENTEUER AUF DER LEGO INSEL	KD	49,90
ACTUA SOCCER 2	**KD**	**69,90**
AGE OF EMPIRES	**KD**	**79,90**
AGE OF EMPIRES CLUEBOOK	**KD**	**19,90**
AH-64D LONGBOW 2 / WIN 95	**KD**	**79,90**
AKTE EUROPA	KD	69,90
ALEXANDER DER GROSSE	KD	69,90
ANDRETTI RACING / WIN 95	KD	75,90
ANSTOSS 2	KD	69,90
ARMORED FIST 2.0	DA	69,90
ASTERIX & OBELIX: SCHWARZES GOLD	KD	39,90
ATLANTIS	KD	79,90
BAPHOMETS FLUCH 2	KD	79,90
BATTLEGROUND: NAPOLEON IN RUßLAND	KD	65,90
BATTLEZONE (02/98)	**KD**	**79,90**
BEAST WARS (04/98)	**DA**	**75,90**
BETRAYAL AT ANTARA	DA	79,90
BLADE RUNNER	**KD**	**85,90**
BLEIFUSS FUN	KD	59,90
BLEIFUSS 2 RALLY	**KD**	**49,90**
BUNDESLIGA MANAGER 97	KD	64,90
BUST A MOVE 2: ARCADE GAME	KD	59,90
CARMAGEDDON	KD	69,90
CARMAGEDDON SPLAT PACK	KD	29,90
CART PRECISION RACING	**DA**	**89,90**
CASPER (02/98)	**KD**	**39,90**
CIVIL WAR GENERAL 2 (03/98)	**KD**	**59,90**
CLOSE COMBAT 2	KD	85,90
COMANCHE 3.0 (NovaLogic)	KD	79,90
COMBAT CHESS	KD	69,90
COMMAND & CONQUER & CIVILIZATION II	KD	69,90
COMMAND & CONQUER SVGA / WIN 95	KD	89,90
C&C: EINSAME ENTSCHEIDUNG (INTERNET)	**DA**	**39,90**
C&C: SOLE SURVIVOR (INTERNET)	**E**	**69,90**
C&C 2: ALARMSTUFE ROT	KD	89,90
C&C 2 MISSION: GEGENANGRIFF	KD	29,90
C&C 2 MISSION: VERGELTUNGSSCHLAG	KD	29,90
CONSTRUCTOR	KD	65,90
CONQUEST EARTH - DAS MANIFEST	KD	69,90
CROC (02/98)	**DA**	**79,90**
DAGGERFALL - BATTLESPIRE	**E**	**79,90**
DAGGERFALL - DIE SCHRIFTEN DER WEISEN	DA	69,90
DARK COLONY	KD	59,90
DARK COLONY MISSION CD	KD	29,90
DARK EARTH	KD	69,90
DARK REIGN	KD	79,90
DARK REIGN MISSION PACK (03/98)	**KD**	**34,90**
DEADLOCK 2: SHRINE WARS (03/98)	**KD**	**79,90**
DEATHTRAP DUNGEON (03/98)	**KD**	**79,90**
DEMONWORLD	KD	69,90
DER INDUSTRIEGIGANT	KD	75,90
DER INDUSTRIEGIGANT EXPANSIONS SET	KD	29,90
DER VERGESSENE GOTT	KD	69,90
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN (02/98)	KD	79,90
DESCENT COMPILATION (1&2)	DA	49,90
DIABLO EXPANSION: HELLFIRE	**KD**	**39,90**
DIABLO INCL. HELLFIRE	**DA**	**75,90**
DIABLO ZUSATZ: DIABOLISCHE TRICKS	KD	29,90
DIANA SCREENSAVER	**DA**	**29,90**
DIE NORDLANDTRILOGIE	**KD**	**49,90**
Schicksalsklinge, Sternenschweif, Schatten über Riva		
DOMINION STORM (03/98)	**E**	**89,90**
DREAMS TO REALITY	KD	85,90
DUNGEON KEEPER	KD	69,90
DUNGEON KEEPER: Deeper Dungeons	**KD**	**35,90**
EARTH 2140	KD	39,90
EARTH 2140 MISSION PACK 1	KD	24,90
EASTERN FRONT (EMPIRE)	**KD**	**79,90**
F-16 FIGHTING FALCON	KD	69,90
F-16 AGRESSOR (05/98)	DA	69,90
F1 GP 2: PERFECT GP TRACK PACK	DA	29,90
F1 MANAGER PROFESSIONAL	KD	69,90
F1 RACING SIMULATION	**KD**	**69,90**
FALCON 4.0 (03/98)	**KD**	**79,90**
FALLOUT (02/98)	DA	69,90
FALLOUT	E	99,90
FIFA SOCCER 98 / WIN 95	**KD**	**79,90**
FIGHTING FORCE	KD	79,90
FLESH FEAST (02/98)	**E**	**89,90**
FLIGHTSIMULATOR 98 (MICROSOFT)	KD	99,90
FLIGHT UNLIMITED 2 (02/98)	**KD**	**79,90**
F L O Y D	KD	69,90
FLYING CORPS GOLD	KD	79,90
FLYING NIGHTMARES 2 (02/98)	**E**	**89,90**
FLYING SAUCER (02/98)	KD	65,90
FORSAKEN (02/98)	**DA**	**75,90**
FRITZ 4 (CHESSBASE)	KD	45,90
FRITZ 5 (CHESSBASE)	KD	129,90
FROGGER	**KD**	**69,90**
GAMEBOX 2 (FUNSOFT) INCL. PATRIZIER, KAISER, HANSE, EARTHWORM JIM 2, ... INSGESAMT 50 SPIELE	**DA**	**34,90**
GAME, NET & MATCH (BLUE BYTE) 02/98	**KD**	**69,90**
GOLD GAMES 2 (23 CDs VON TOPWARE)	KD	39,90
G-POLICE	KD	79,90
HALFLIFE (03/98)	**E**	**89,90**
HANNIBAL	**KD**	**69,90**
HEAVY GEAR	KD	75,90
HERCULES ACTIONSPIEL	KD	69,90
HEROES OF M&M 2 FULL FANTASY PACK 1&2	KD	69,90
HERSCHER DER MEERE	KD	79,90
HOLIDAY ISLAND & SCENARIO	KD	49,90
HUGO 5	KD	65,90
IMPERIALISMUS / WIN 95	KD	69,90
INCUBATION	**KD**	**69,90**
I-WAR	**KD**	**69,90**
JACK NICKLAUS GOLF 5 / WIN 95	**DA**	**79,90**
JEDI KNIGHT	**DA**	**79,90**
JET FIGHTER 3	**KD**	**75,90**
JOINT STRIKE FIGHTER	**KD**	**79,90**
JOURNEYMAN PROJECT 3: LEGACY OF TIME	**E**	**69,90**
KKND X-TREME / WIN 95	**KD**	**59,90**

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
LANDS OF LORE 2	KD	69,90
LAST BRONX (03/98)	**DA**	**75,90**
LIFEFORCE TENKA	**KD**	**65,90**
LINKS LS 98	DA	79,90
LINKS 98 KURSE	JE	39,90
Valhalla, Valderama, Congressional, Davies love		
LITTLE BIG ADVENTURE 2	KD	79,90
LORDS OF THE REALM 2 ROYAL EDITION	**KD**	**69,90**
LUCAS ARTS 10 ADVENTURES	KD	54,90
incl. Indy 3+4, Maniac Mansion1+2, Monkey Island 1+2, Zak Mac Kracken, Loom, Desktop Adventures, Sam & Max		
LULA INSIDE	KD	29,90
M1 TANK PLATOON 2 (03/98)	**KD**	**79,90**
MADDEN 98	KD	79,90
MAGIC - THE GATHERING / WIN 95 (ACCLAIM)	KD	65,90
MAGESLAYER	DA	79,90
MANX TT SUPERBIKE	DA	75,90
MACHWARRIOR 3 (02/98)	**KD**	**75,90**
MEN IN BLACK	**KD**	**69,90**
MEPHISTO GENIUS GOLD EDITION 98	**KD**	**69,90**
MICRO MACHINES V3 (03/98)	**DA**	**79,90**
MONOPOLY STAR WARS™ EDITION	**KD**	**69,90**
MONSTER TRUCKS	DA	59,90
MONTY PYTHON: MEANING OF LIFE (02/98)	**E**	**69,90**
MOTO RACER / WIN 95	DA	79,90
MYST LIMITED EDITION incl. RIVEN-DEMO	KD	59,90
MYTH - KREUZZUG INS UNGEWISSE	**KD**	**79,90**
NBA 98 / WIN 95	KD	79,90
NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION / WIN 95	**KD**	**79,90**
NHL BREAKAWAY™ 98 (02/98)	KD	69,90
NHL HOCKEY 98 / WIN 95	KD	79,90
NIGHTMARE CREATURES	**E**	**89,90**
ODDWORLD: ABE'S ODYSSEE	**KD**	**79,90**

TOP GAMES
Februar

Perry Rhodan: Operation Eastside
Kompl. Dt. 75,90 DM

Anno 1602
Kompl. Dt. 79,90 DM

F-22 Raptor
Dt. Anl. 75,90 DM

Wing Commander Prophecy
Kompl. Dt. 79,90 DM

Pandemonium 2
Kompl. Engl. 79,90 DM

VALUE PACK 1:
KKND, WING COMMANDER 4, HATTRICK
Kompl. Dt. 54,90 DM

Monkey Island 3
Kompl. Dt. 79,90 DM

Lords of Magic
Kompl. Dt. 59,90 DM

Grand Theft Auto
Kompl. Dt. 59,90 DM

Red Baron 2
Kompl. Dt. 65,90 DM

Titel		Preis
OUTLAWS	KD	79,90
OVERBOARD	KD	69,90
PANZER GENERAL 3D	KD	69,90
PANZER GENERAL 3D INCL. HINT-MAGAZIN	**KD**	**79,90**
PAX CORPUS	KD	85,90
PAZIFIK ADMIRAL	KD	69,90
PAX IMPERIA II: DIE STERNENKOLONIE	**KD**	**79,90**
PHANTASMAGORIA 2	KD	79,90
PILGRIM	**KD**	**69,90**
PIRATEN (02/98)	KD	65,90
POD: BACK TO HELL MISSIONS	**KD**	**24,90**
POLICE QUEST S.W.A.T. 2 (03/98)	**DA**	**79,90**
POPULOUS -THE 3RD COMING- (02/98)	**KD**	**79,90**
POWER CHESS / WIN 95	KD	69,90
PRINT ARTIST 4.0 INCL. KAI'S POWER GOO	KD	59,90
PRINT MASTER 4.0 GOLD DELUXE	KD	49,90
PRIVATE EYE	KD	75,90
PRO PINBALL - TIME SHOCK	KD	65,90
QUEST FOR GLORY 5: DRAGONFIRE (03/98)	**E**	**89,90**
RAYMAN'S WORLD	KD	49,90
RED BARON 2 (02/98)	**KD**	**65,90**
RED BARON 2	**E**	**85,90**
REDNECK SUCKIN' GRITS (02/98)	**E**	**34,90**
RIANA ROUGE	**E**	**85,90**
RISIKO / WIN 95	KD	59,90
RISING LANDS	**KD**	**75,90**
RIVEN - THE SEQUEL TO MYST	KD	69,90
RTL 2 MEGA GAMES SCIENCE-FICTION: Wing Comm. 4, Privateer 2, Crusader - No Regret	KD	69,90
RTL 2 MEGA GAMES SIMULATIONS: ATF GOLD, EF 2000, FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	69,90
SEVEN KINGDOMS	KD	79,90
SHADOW MASTER (03/98)	**KD**	**65,90**
SHADOWS OF THE EMPIRE	DA	69,90

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
SHANGHAI: DYNASTY	**KD**	**39,90**
SID MEYERS GETTYSBURG / WIN 95	KD	79,90
SIEDLER 2 GOLD EDITION	KD	69,90
SIERRA PRO PILOT	**E**	**79,90**
SILENT HUNTER COMMANDERS EDITION	**KD**	**69,90**
SIM CITY 3000 (02/98)	**KD**	**99,90**
SPEARHEAD	**KD**	**69,90**
STARSHIP TITANIC (DOUGLAS ADAMS)	**DA**	**69,90**
STAR CRAFT (02/98)	**E**	**89,90**
STAR CRAFT (03/98)	**KD**	**79,90**
STAR FLEET ACADEMY	**KD**	**69,90**
STAR TREK: CAPTAINS CHAIR	E	75,90
STAR TREK ENCYCLOPEDIA	**E**	**69,90**
STAR TREK: FIRST CONTACT(03/98)	**DA**	**79,90**
STAR TREK PINBALL (02/98)	DA	49,90
STEEL PANTHERS III	DA	69,90
SUB CULTURE	DA	69,90
SWING	KD	39,90
TEST DRIVE 4 / WIN 95	**KD**	**79,90**
T.F.X. 3: F-22 / WIN 95	**KD**	**79,90**
THEME HOSPITAL & SIM CITY 2000 COLL.	KD	79,90
TITANIC	**KD**	**39,90**
TOCA (TOURING CAR CHAMPIONSHIP)	KD	79,90
TOMB RAIDER 2	**KD**	**69,90**
TOMB RAIDER 2 LÖSUNGSBUCH	**KD**	**19,90**
TOPWARE GOLD 4 (34 ANWENDUNGEN)	**KD**	**39,90**
TOTAL ANNIHILATION	KD	79,90
TUROK	**KD**	**75,90**
TUROK ENGL. VERSION	**E**	**79,90**
UBIK (02/98)	**KD**	**85,90**
ULTIMA ONLINE	**E**	**99,90**
ULTIMA ONLINE GAME TIME	**E**	**79,90**
ULTIMA COLLECTION (02/98)	**E**	**79,90**
ULTIMATE RACE (03/98)	**KD**	**75,90**
UNREAL (03/98)	**E**	**89,90**
UPRISING	E	79,90
VIRTUAL POOL 2	DA	69,90
WARBREEDS (03/98)	**DA**	**69,90**
WARHAMMER: DARK OMEN (03/98)	**KD**	**79,90**
WARWIND 2 / WIN 95 (02/98)	**KD**	**69,90**
WARLORDS 3: REIGN OF HEROES	KD	69,90
WET - THE SEXY EMPIRE	DA	69,90
WING COMMANDER PROPHECY	**KD**	**79,90**
WIZARDRY GOLD / WIN 95	KD	69,90
WORMS 2	**KD**	**75,90**
X-COM: APOCALYPSE	**KD**	**59,90**
X-FILES: UNRESTRICTED ACCESS	**DA**	**49,90**
X-FIRE (SIR TECH) 02/98	**E**	**89,90**
X-WING VS. TIE FIGHTER	KD	85,90
X-WING VS. TIE FIGHTER MISSION: BALANCE	**E**	**39,90**
Z - EXPANSION CD	**KD**	**24,90**
ZORK - DER GROßINQUISITOR	**KD**	**75,90**

CD-ROM PREISHITS

Titel		Preis
7TH GUEST / 11TH HOUR	DA	29,90
3D LEMMINGS	**KD**	**29,90**
7TH LEGION / WIN 95	**KD**	**39,90**
ACES OF THE DEEP	KD	24,90
AFTERLIFE (updatefähig)	DA	39,90
AH-64 LONGBOW CLASSIC (02/98)	**KD**	**29,90**
AIR WARRIOR II	KD	39,90
ALADDIN -DISNEY-	**KD**	**39,90**
ALIEN TRILOGY	KD	19,90
ARCHIBALD APPLEBROOKS ABENTEUER	KD	15,90
ASCENDANCY	KD	35,90
A.T.F. CLASSIC (02/98)	**KD**	**29,90**
BATTLE ISLE 3	KD	39,90
BIING! SPECIAL EDITION	KD	35,90
BLEIFUSS 1	KD	24,90
CAESAR 2 / WIN 95	KD	39,90
CIVILIZATION 2 BUNDLE	**KD**	**49,90**
CIVIL WAR: ROBERT E. LEE	KD	34,90
COLONIZATION	KD	29,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2	KD	29,90
CREATURES	KD	35,90
DAS DSCHUNGELBUCH -DISNEY-	**KD**	**39,90**
DAS RÄTSEL DES MASTER LU	KD	24,90
DAY OF THE TENTACLE + SAM & MAX	**KD**	**29,90**
DER KÖNIG DER LÖWEN -DISNEY-	KD	39,90
DESTRUCTION DERBY 2	**KD**	**29,90**
DIABLO	**DA**	**49,90**
DIE FUGGER 2	KD	29,90
DISCWORLD	KD	29,90
DISCWORLD 2	**KD**	**39,90**
DOPPELPASS (ANSTOSS + WORLD CUP ED.)	KD	29,90
DRAGON LORE 2	KD	39,90
DRAGONS LAIR	KD	11,90
DSF GOLF	**KD**	**39,90**
EARTHWORM JIM 1&2	**KD**	**29,90**
ECSTATICA	DA	29,90
EXTREME ASSAULT	**KD**	**39,90**
F-22 LIGHTNING 2 CLASSIC	**KD**	**29,90**
FALLEN HAVEN	KD	29,90
FANTASY GENERAL	KD	29,90
FAST ATTACK	E	24,90
FIFA 95	DA	9,90
FIFA 97	**KD**	**39,90**
FIFA SOCCER MANAGER	**KD**	**39,90**
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	KD	29,90
FLIGHT UNLIMITED	KD	35,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 1 (PowerPlus)	KD	29,90
FX FIGHTER	DA	24,90
HARPOON 97	E	29,90
HIND - LIEBER ROT ALS TOT-	KD	19,90
HUGO 3	KD	29,90
HUGO 4	**KD**	**29,90**
IKARUS SHAREWARE BOMBE (2000 PROG.)	**DA**	**34,90**
iM1A2 ABRAMS PANZER	KD	29,90
INDIANA JONES 3&4	**KD**	**29,90**
KINGDOM OF MAGIC	KD	39,90
KKND CLASSIC (02/98)	**KD**	**29,90**
KRAZY IVAN	**KD**	**29,90**

CD-ROM PREISHITS

Titel		Preis
LARRY 7	**KD**	**39,90**
LEMMINGS 3 - ALL NEW WORLD	DA	29,90
LITTLE BIG ADVENTURE (EA Classics)	KD	14,90
M.A.X.	KD	39,90
MAD TV 1&2	**KD**	**29,90**
MAG!	KD	24,90
MAGIC CARPET 2	**KD**	**19,90**
MASTER OF ORION 2	**KD**	**29,90**
MDK	**KD**	**39,90**
MECHWARRIOR 2 (Softprice)	KD	29,90
MIGHT & MAGIC 3-5	KD	34,90
MONKEY ISLAND 1&2	**KD**	**29,90**
MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWENDUNG	KD	29,90
NORMALITY INCL. LÖSUNGSBUCH	E	19,90
ORION BURGER	KD	19,90
OTHELLO	KD	19,90
PANZER GENERAL 2	DA	29,90
PC GAMES CHEAT 2	DA	24,90
PIRATES GOLD (Power Plus)	KD	29,90
PITFALL - DAS MAYA ABENTEUER / WIN 95	KD	29,90
PLANER 1&2 INCL. MISSIONS	**KD**	**24,90**
POLE POSITION	KD	29,90
PRIVATEER (EA CLASSICS)	DA	15,90
PRIVATEER 2 - DARKENING	**KD**	**29,90**
PROJECT PARADISE	**KD**	**24,90**
PRO PINBALL - THE WEB (Softprice)	DA	29,90
PYST	KD	19,90
RÄTSEL DES MASTER LU	KD	24,90
RAVEN PROJECT	KD	9,90
REBEL ASSAULT 1 MIT DT. UNTERTITELN	DA	35,90
REBEL ASSAULT 2	KD	35,90
RED BARON -SIERRA ORIGINALS-	**DA**	**24,90**
ROAD RASH CLASSIC	KD	29,90
ROYAL FLUSH PINBALL	DA	9,90
SAGA OF ACES & MAUSMATTE	E	9,90
SCHLEICHFAHRT	KD	34,90
SHANGHAI 2 GREATEST MOMENTS	KD	29,90
SHERLOCK HOLMES 2 -Rose Tattoo- CLASSIC	KD	29,90
SIEDLER	**KD**	**24,90**
SIM ANT CLASSIC	KD	19,90
SIM CITY CLASSIC	**KD**	**9,90**
SIM ISLE CLASSIC	KD	19,90
SIMON THE SORCERER 1&2	**KD**	**29,90**
SPACE HULK	KD	9,90
SPEED RAGE	DA	19,90
SPEEDSTER	DA	19,90
STAR FIGHTER 3000	DA	19,90
STAR GENERAL / WIN 95	KD	29,90
STAR TREK: FINAL UNITY	KD	29,90
STAR TREK: GENERATIONS	**KD**	**39,90**
STAR WARS COLLECTION: REBEL ASSAULT, X-WING UND STAR WARS SCREENSAVER	**KD**	**24,90**
STEEL PANTHERS 1	KD	29,90
STEEL PANTHERS 2	**KD**	**29,90**
STONEKEEP	**KD**	**24,90**
SUPER EF 2000 (SOFTPRICE)	**KD**	**34,90**
SYSTEM SHOCK CLASSIC	KD	9,90
THE DIG	KD	35,90
TIE FIGHTER ENHANCED	KD	35,90
TIME COMMANDO	KD	29,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE	KD	9,90
TOON STRUCK	**KD**	**24,90**
TOSHINDEN	KD	29,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN (POWER PLUS)	KD	29,90
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 96/97	**KD**	**19,90**
US NAVY FIGHTER 97 CLASSIC (02/98)	**KD**	**29,90**
VIRTUAL SNOOKER (BLACK MARKET)	DA	24,90
VOLLGAS	KD	29,90
WARCRAFT - ORCS & HUMANS	KD	29,90
WARCRAFT 2 (SOFTPRICE)	KD	35,90
WARHAMMER - SHADOW O. T. HORNED RAT	KD	29,90
WARWIND	KD	24,90
WEREWOLF (NOVALOGIC)	E	19,90
WING COMMANDER 4 (03/98)	**KD**	**29,90**
WORMS UNITED	KD	29,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	KD	29,90
X-WING COLLECTORS EDITION	KD	29,90
YAHTZEE	**KD**	**19,90**
ZORK NEMESIS -SOFTPRICE-	KD	35,90

PC Zubehör

Artikel		Preis
CH PRODUCTS F-16 FIGHTER STICK	DA	199,90
CH PRODUCTS PRO PEDALS		169,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT PRO		165,90
DIAMOND MONSTER 3D (3DFX ADD-ON-BOARD)		339,90
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK		39,90
GRAVIS ANALOG PRO STICK INCL. SCHLEICHFAHRT VON BLUE BYTE	**KD**	**49,90**
GRAVIS GAMEPAD PRO (10 KNÖPFE)		49,90
LARA CROFT FIGUR AUS TOMB RAIDER 1&2		**79,90**
miro HIGHSCORE 3D BESCHLEUNIGER	**DA**	**369,90**
MS SIDEWINDER FORCE FEEDBACK STICK	**DA**	**299,90**
MS SIDEWINDER GAMEPAD	**DA**	**69,90**
MS SIDEWINDER PRECISION PRO STICK	**DA**	**139,90**
ORCHID RIGHTEOUS 3D GRAFIKKARTE	DA	299,90
SAITEK PC DASH	DA	119,00
SAITEK PC DASH INCL. CONSTRUCTOR	**KD**	**139,90**
SENNHEISER "LUCAS" DOLBY SURROUND KOPFHÖRER FÜR PC, SONY PSX® UND NINTENDO 64®	**DA**	**559,90**
THRUSTMASTER FORMULA T2	**DA**	**199,90**
THRUSTMASTER FORMULA T3 LENKRAD	**E**	**249,00**
THRUSTMASTER FORMULA T3 LENKRAD & PEDALE INCL. F1 RACING SIMULATION UBI SOFT		**299,90**
THRUSTMASTER GRAND PRIX LENKRAD	E	119,00
THRUSTMASTER MILLENIUM 3D JOYSTICK	**E**	**159,90**
THRUSTMASTER RAGE 3D GAMEPAD	**E**	**99,00**
THRUSTMASTER RUDDER PEDALS II	**E**	**159,90**

DER NEUE KATALOG IST DA !!! GLEICH ANFORDERN...*
*Kostenloser Katalog gegen 3,00 DM Rückporto (wird bei Bestellung angerechnet) !!!

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPLETT DEUTSCHE VERSION, DA = ENGLISCHES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG,
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9,90 DM, bei Vorkasse plus 8,00 DM, Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 30.00 DM. Software ab 200 DM Warenwert pro Sendung wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.

H Ä N D L E R A N F R A G E N E R W Ü N S C H T

03/98a

WENN IHR UNS EINE
SCHRIFTLICHE BESTELLUNG
ZUSCHICKT UND DIESEN COUPON BEILEGT,
BERECHNEN WIR PRO SENDUNG NUR
4,90 DM VERSANDKOSTEN!!!

GILT NICHT BEI TELEFONISCHER BESTELLUNG!!!



Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Tenka



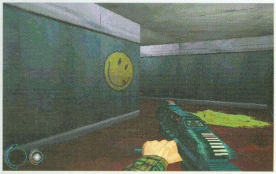
Schleimige Cyborgs und fliegende Yoyos: Die Gegner von Tenka sind nicht schön, aber bizarr.

Der schwerbewaffnete Tenka ist auf dem Weg durch gegnerischen Installationen, um alles zu vernichten, was sich ihm in den Weg stellt: Wachdrohnen, Killer-Cyborgs und eine ungeheuerliche Wesenheit namens »Spielspaß«.

Anno 2096 hat es die Menschheit endlich geschafft: Von der Erde ist nur noch ein rauchender Trümmerhaufen übrig. Wer über ein prallgefülltes Konto in der Schweiz verfügt, setzt sich in Windeseile auf einen der Kolonialplaneten ab, um dort ein bessere Leben zu genießen. Auch den einfachen Proletarier Tenka fasziniert die Idee vom fernen Paradies. Doch an seinem Ziel Extrevius 328-B angekommen, findet er etwas Schreckliches heraus: Der mächtige Konzern Trojan nutzt den gesamten Planeten als Produktionsstätte für grauenerregende Cyborg-Krieger. Letztere sollen die zerrütte Erdregierung unterwerfen und Trojan absolute Macht verschaffen. So bleibt dem guten Bürger Tenka nichts anderes übrig, als den Privatkrieg gegen die aufstrebende Firma auszurufen.

Wie die Helden anderer 3D-Shooter rennt, springt und kriecht auch er durch die einzelnen Level, um kybernetischen Gegnern hilfsbereit die Funktionsweisen seines Waffenarsenals näherzubringen. Strenggenommen besitzt Tenka nur ein einziges Mordinstrument, doch kann er dieses nach und nach aufrüsten. Die erste Stufe, das spinnenbeinähnlich zuckende Laservisier, wirft allerdings schnell die Frage auf, ob es sich hierbei um einen Bug oder ein Feature handelt. Spätere Upgrades, wie erhöhte Schußfrequenz, Explosivgeschosse oder Plasmamunition legen da schon mehr Effektivität an den Tag.

Von der Rätselfront gibt es wenig Neues: Während die aus anderen Actionspielen nur allzu bekannten Schalter und Knöpfe beharrlich die Stellung in den Spielspaß-Schützengräben halten, starten per Feuerstoß zu (de)aktivierende Objekte eine mäßig erfolgreiche Originalitätsoffensive. Ein Beispiel wäre etwa die wandernde Laserbarriere, die Tenka mit liebevollen Projektilsalven in ihre Einzelteile zerlegt.



Keep Smiling: Im langweiligen Levelmorast fällt Tenka das Lachen denkbar schwer.

Auf Mehrspielereien müssen Sie komplett verzichten; ebenso auf eine flexible Speicherfunktion, die über das konsolentypische »Sichern nur am Levelende« hinausgeht. (vs)

Volker Schütz ★★

In einem »3D-Programmierung leicht gemacht«-Handbuch bekäme Tenka ein eigenes Kapitel. Die Überschrift lautete vermutlich »Clippingfehler, praxisnahe Beispiele« oder »Texturemapping, so nicht«. Bliebe es doch nur bei der fürchterlichen Grafik. Nein, wie viele der Perfektionisten unter den Software-Entwicklern handelten die Tenka-Schöpfer nach dem Motto:»Wenn schon Ramsch, dann richtig«. Die Steuerung ist nur begrenzt konfigurierbar, gespeichert wird nur am Levelende und einrm Mehrspielermodus sucht man vergebens. Selbst die Gegner glänzen durch konsequente Abwesenheit jeglicher Form von Cleverness. Nähere ich mich beispielsweise einer Wachdrohne von hinten, kann ich sie bedenkenlos durch die Gegend schieben. Eine Reaktion bleibt aus. Käme jemand auf die Idee, ein »Tenka« als Einheit für künstliche Intelligenz zu definieren, lägen handelsübliche Tamagotchis bei rund 200 Tenka – knapp hinter taiwanesischen Wäschetrocknern und Bundestagsabgeordneten.

- \+ Ansehnliche Render-Sequenzen
- − Öde Level
- − Dumme Gegner
- − Mehr Bugs als auf einer Kakerlakenfarm

Tenka

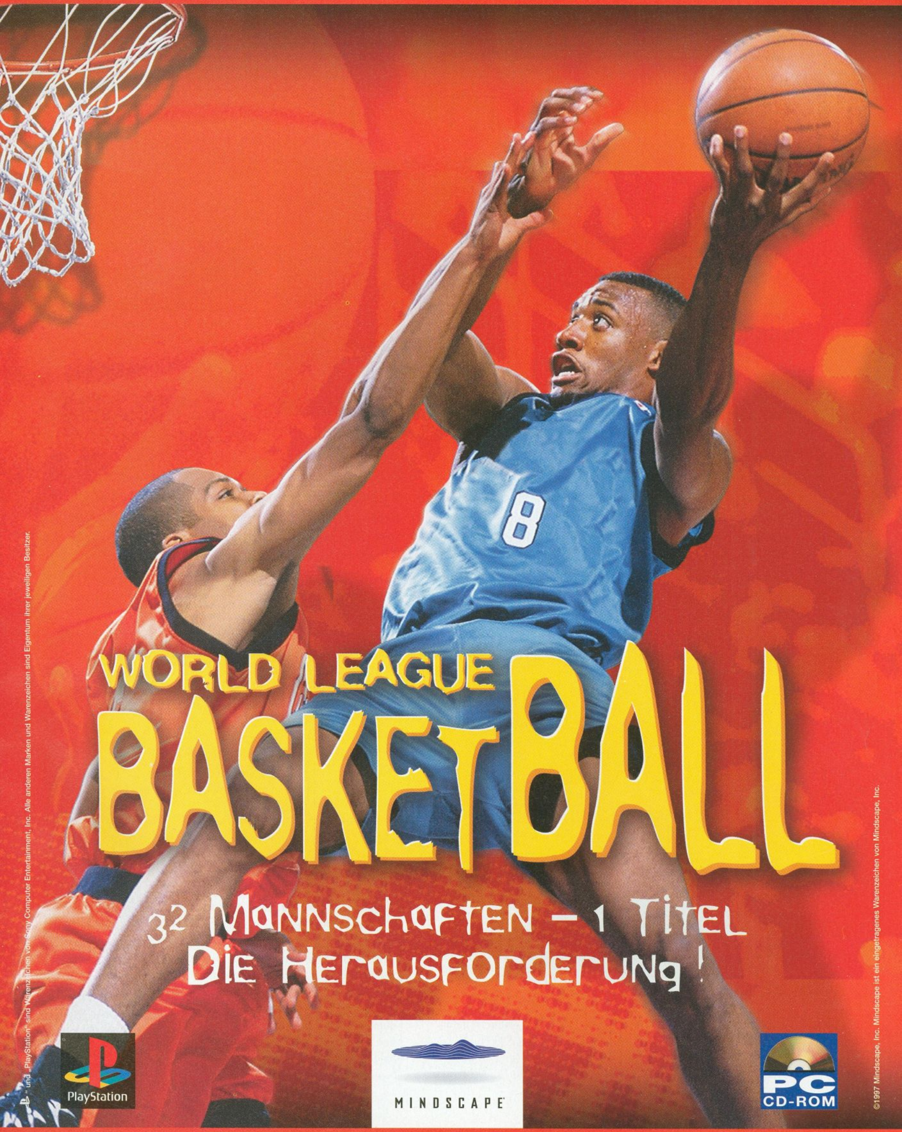
Hersteller:	Psygnosis
Testversion:	Beta vom Dezember '97
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	–
Ca.-Preis:	70 DM

3D-Karten: –
Hardware, minimum: Pentium/100, 16 MByte
Hardware, Empfehlung: Pentium/166, 32 MByte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	30	Sound:	70
Einstieg:	60	Komplexität:	40
Steuerung:	40	Multi-Player:	–

Spielspaß: 29


WORLD LEAGUE
BASKETBALL
32 Mannschaften – 1 Titel
Die Herausforderung !
PlayStation
MINDSCAPE®
PC CD-ROM
® und „PlayStation" sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle anderen Marken und Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.
©1997 Mindscape, Inc. Mindscape ist ein eingetragenes Warenzeichen von Mindscape, Inc.

Rollenspiel für Fortgeschrittene

Descent to Undermountain



Automap des Grauens: Die etwas konfuse Karte lädt zum Verlaufen ein.



Im Inventar: Wählen Sie zehn Gegenstände aus, die sich per Hotkeys blitzschnell einsetzen lassen.

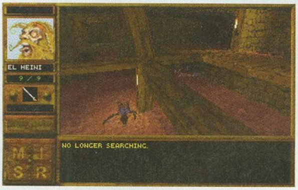
Von nun an ging es bergab: Mit der Grafik-Engine von »Descent« erkunden Sie die Unterkellerung von Waterdeep. Interplays lange überfälliges AD&D-Rollenspiel hat viele offensichtliche Schwächen und versteckte Stärken.



Ein Spruch heilt alle Wunden: Unser gelernter Kleriker-Krieger kuriert sich während des Kampfs selbst.

Es gibt Dinge im Leben, die gehören irgendwie zusammen: Beckenbauer und Bayern München. Windows und Intel. 3D-Shooter und die Bundesprüfstelle. Aber es gibt auch ungleiche Pärchen, die beim Betrachter Staunen und Irritationen hervorrufen. Was haben beispielsweise die AD&D-Rollenspielregeln mit der 3D-Engine des Actionklassikers »Descent« zu tun? Im Prinzip herzlich wenig, aber Interplay mixte beide Zutaten zu einem merkwürdigen Fantasy-Ereignis namens »Descent to Undermountain«.

Die Ausgangssituation erinnert wohlig an die alten AD&D-Kamellen von SSI, die wir vor knapp einem Jahrzehnt im Sechserpack verfrühstückt haben. In einer beschaulichen kleinen Gemeinde mehren sich die Anzeichen monströser Umtriebe. Brave Bürger verschwinden und marodierende Kobolde tauchen auf, die offensichtlich aus dem »Undermountain« genannten Höhlensystem stammen, das sich unterhalb der Stadt Waterdeep erstreckt. Der örtliche Magier Khelben Blackstaff engagiert einen willigen Helden, der sich dort unten mal umsehen soll. Selbiger Koboldschreck sind natürlich Sie. Rasse, Beruf und Stärken der eigenen Spielfigur werden anfangs in vertraut-detaillierter AD&D-Manier festgelegt. Nach der Generierung der Spielfigur geht es schnurstracks in eine heimelige Kneipe, deren Mittelpunkt nicht etwa ein lärmender Fernseher mit Fußballübertragungen ist. Vielmehr steht – von zechenden Gesprächspartnern umringt – der Zugang zu Undermountain im Mittelpunkt des Schankbetriebs.



320 mal 200 hat seine Vorteile: Beim Runterschalten der Auflösung sieht die Grafik auch nicht viel schlechter aus; der Tempogewinn ist dafür enorm.

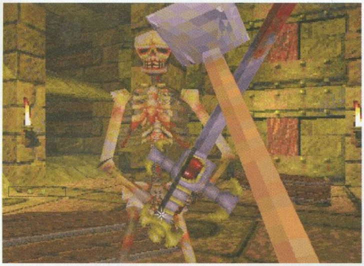
Das Beschreiten der monsterverseuchten Areale erleben wir aus der Sicht unserer Spielfigur; schließlich soll die vielzitierte Descent-Engine nicht unangetastet in der Ecke vermodern. Das Spielgefühl hat allerdings nichts mit dem fröhlichen Flug-Shooter von vorgestern zu tun. Gemächlich schreiten Sie durch düstere Gewölbe. Die Fülle an Objekten (Kisten können geschubst, Vasen zerschlagen, Schalter betätigt werden) bringt die Geschwindigkeit gut ins Stocken.

Heinrich Lenhardt ★★★

Auf jedem Joghurtbecher steht ein Verfallsdatum, der vor Verzehr-Deadline und Magengrummeln warnt. Von ähnlich vergänglicher Frische, aber leider gänzlich ohne »Best before«-Warnung versehen, sind 3D-Grafik-Engines. Spiele, die zu lange in den Räucherkammern der Programmierer reiften, pflegen nach jahrelanger Verspätung gewisse optische Alterserscheinungen zu zeigen. Nach »Lands of Lore: Götterdämmerung« ist jetzt ein weiteres Rollenspiel in diese temporale 3D-Falle getappt. Die Dungeon-Darstellung von Descent to Undermountain ist unattraktiv, unübersichtlich, mit Grafik-Bugs gepflastert und dabei bemerkenswert langsam.

Das ist um so bedauerlicher, als daß hinter dem abstoßenden Äußeren ein kompetentes Rollenspiel mit typischen AD&D-Stärken steckt: solide Story, über Gekloppe hinausgehende Interaktion mit anderen Figuren, Charakter-Entwicklung und Missionsstruktur. Alles ganz fein geplant, aber ruiniert durch miese Spielbarkeit. Zäh holpert man durch die häßliche Welt, belächelt die Dämlichkeit der Monster beim Echtzeit-Gehaue und bleibt häufig an Haken und Ösen hängen.

- \+ AD&D-Regel-Grundlage
- \+ Solide Story und Quests
- − Grausame 3D-Grafik
- − Hakelige Steuerung
- − Geistloses Kampfsystem



Sie können die Dungeon-Grafik auch ohne Anzeigen-Drumherum »genießen«, aber dann wird die Geschichte noch langsamer.

Vom 3D-Spielfeld aus können Sie auf einige wichtige Ansichten umschalten. Im Inventar-Bildschirm setzen Sie aufgesammelte Gegenstände ein und präparieren Zaubersprüche. Die Statistikabteilung gibt Details über die Charakterentwicklung kund. Sind genug Erfahrungspunkte gesammelt, wird Ihr Held um einen Rang befördert. Die Map-Ansicht bringt eine coole 3D-Karte im Descent-Stil auf den Bildschirm, die für Rollenspiel-Bedürfnisse allerdings nur mäßig gut geeignet ist. Das verwirrende Strichelwerk läßt sich nicht individuell beschriften. Tröstlich: Auch bei eingeblendeter Karte können Sie in der Spielwelt herumlaufen.

Die meisten Bekanntschaften sind bekämpfenswerte Monster. Klicken Sie einfach mit der linken Maustaste auf den Gegner, um die gerade aktive Waffe oder Zauberformel einzusetzen. Im Zweifelsfalle sollte man aber zunächst einen Konversationsversuch starten, da mancher Bewohner von Undermountain zu einem Schwätzchen aufgelegt ist. Gefundenes Gold und Gegenstände verramschen Sie zwischen zwei Dungeon-Stippvisiten beim Einzelhandel in Waterdeep.

Der Koboldauftrag ist natürlich nur der Auftakt für eine Fülle an Missionen. Im Spielverlauf erschließen sich Ihnen rund 25 Dungeon-Abschnitte. Langfristiges Ziel ist das Aufsammeln von acht Amulettsplittern, mit denen sich das Flammenschwert der Spinnengöttin Lolth meistern läßt. Bei einer so langwierigen Aufgabe erfreut es den einsamen Helden, daß er den Spielstand jederzeit speichern darf. **(hl)**

Descent to Undermountain

Hersteller:	Interplay	**3D-Karten:** –
Testversion:	Importversion 1.1	**Hardware, minimum:**
Betriebssystem:	MS-DOS	Pentium/90, 32 MByte RAM
Sprache:	Englisch	**Hardware, Empfehlung:**
Multi-Player:	–	Pentium/200, 32 MByte RAM
Ca.-Preis:	90 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	**40**	**Sound:**	**30**
Einstieg:	**40**	**Komplexität:**	**70**
Steuerung:	**60**	**Multi-Player:**	**–**

Spielspaß: 46

PC PLAYER – DAS TEST-MAGAZIN FÜR PC-SPIELE

WEKA Consumer Medien

CHEFREDAKTEUR
Heinrich Lenhardt (hl)
verantwortlich im Sinne des Presserechts

BERATER DER CHEFREDAKTION
Ralf Müller

REDAKTION
Roland Austinat (ra), Manfred Duy (md), Udo Hoffmann (uh), Thomas Köglmayr, ltd. Redakteur (tk), Philipp Schneider (ps), Martin Schnelle (mash)

MITARBEITER DIESER AUSGABE
Stephan Fabel (Internet), Henrik Fisch (hf), Markus Krichel, Thierry Miguet, Volker Schütz (vs), Monika Stoschek (ms)

CD-ROM-REDAKTION
Thomas Köglmayr

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

TEXTCHEFIN
Barbara Schwaiger (freie Mitarbeiterin)

REDAKTIONSASSISTENZ
Stefanie Kußeler

LAYOUT UND GRAFIKEN
Journalsatz GmbH

TITEL
Artwork: Blizzard; Gestaltung: Journalsatz GmbH

FOTOGRAFIE; FOTOS
Josef Bleier; Image Banks

GESCHÄFTSFÜHRUNG
Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

ANSCHRIFT DES VERLAGS
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Postfach 1129, 85580 Poing,
Telefon: (0 81 21) 95-0, Telefax: (0 81 21) 951-296,
Internet: www.pcplayer.de

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz:
Christoph Knittel, Tel. (0 81 21) 951-270,
Mediaberatung PLZ-Gebiet 0-5: Natalie Regnault, (0 81 21) 951-273,
Markenartikel: Christian Buck (0 81 21) 951-106,
DMV-Verlagsbüro Eschwege, Postfach 1236, 37252 Eschwege,
Computerkunden PLZ-Gebiet 0-5 Thomas Goldmann, Tel. (0 56 51) 92 93-90

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (0 81 21) 951-474

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Dornacher Str. 3a, 85622 Feldkirchen

VERTRIEBSLEITUNG MARKETING/VERTRIEB
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74503 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 64,80 (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80 (nur PC Player plus)
EG-Länder: zuzüglich 7% MWSt., Außereuropäisches Ausland auf Anfrage
Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1020,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20
Abonnementbestellung Schweiz:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player plus)
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85
Einzelheftbestellung:
PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

Flugsimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Air Warrior 3



Mit der Me-262 geht es nun amerikanischen B-17 an den Kragen. (Software-Rendering, 1024 x 768 Bildpunkte)

Vor allem im Online-Bereich hat der gute alte Air Warrior eine treue Fangemeinde. Mit Direct3D-Unterstützung und vielen Solo-Missionen geht die dritte Generation an den Start.



Unter Direct3D erhalten Sie gefilterte Texturen und Lensflare-Effekte. Mehr Bodendetails gibt es indes nicht. (3Dfx)

Trotz der Konkurrenz des im gleichen Szenario angesiedelten »WarBirds« gibt es immer noch zahlreiche Online-Piloten, die lieber bei »Air Warrior« antreten. Für Solospieler finden sich im dritten Teil sechs neue Kampagnen, davon vier im Pazifik des Zweiten Weltkrieges. Alle anderen Szenarien wie der Erste Weltkrieg und der Korea-Konflikt in den Fünfzigern werden zumindest mit Einzelmissionen bedacht. Alles in allem warten rund 450 Aufträge darauf, zu einem erfolgreichen Ende gebracht zu werden. Dabei besteigen Sie über 40 verschiedene Flugzeuge, darunter Jäger wie die P-51 »Mustang« oder die Messerschmitt Me-109. Auch Düsenmaschinen sind im Programm, etwa die Me-262 oder die F-86 »Sabre«. Bombermissionen finden sich ebenfalls auf dem Dienstplan, und so fliegen Sie beispielsweise eine B-17 »Flying Fortress«. Eher für das Internetspiel interessant sind Fahrzeuge wie der T-34-Tank oder FIAK-Panzer. Alle Vehikel stehen auch für eine Probefahrt beziehungsweise -flug bereit. In den Einsätzen dürfen Sie wie gehabt andere Maschinen abfangen, eigene beschützen oder sogar Fallschirmjäger absetzen. Die optische Präsentation ist dabei ein echtes Trauerspiel. Klappen bewegen sich in der Außenansicht noch immer nicht und die Designer scheinen die Inspiration für die eigentliche Landschaft in Nordfriesland gefunden zu haben: von seltenen Polygonbergen abgesehen ist die Gegend total flach. Wie bei Air Warrior 2 müssen jede Menge Kommandos als Kürzel per Tastatur eingegeben werden. Eigentlich sollte sich eine vernünftige Flugsimulation nur mit Stick, Throttle und Pedalen steuern lassen. Seine Stärken entfaltet das Spiel im Online-Bereich, wo Sie bei den einschlägigen Anbietern wie Earthlink (http://www.earthlink.com) oder der Firma GameStorm (http:// www.gamestorm.com) sowie wieder über AOL (Kennwort Air Warrior) an riesigen Mehrspielerluftschlachten teilnehmen können. Momentan läuft übrigens unter der Adresse http://www.bigweek.com der Open-Beta-Test, an dem Sie kostenlos teilnehmen dürfen.

(mash)



Explosionen geraten dank 3Dfx-Karte nicht mehr so pixelig. (3Dfx)

Martin Schnelle ★★★

Abgesehen von den zusätzlichen Trefferzonen und der Direct3D-Unterstützung hat sich im Vergleich zum Vorgänger wenig geändert. Die eckigen Berge und Flußverläufe bleiben Ihnen erhalten. Das Problem des eingeschränkten Sichtbereichs durch dicke Kanzelstreben besteht nach wie vor, ein »Virtual Cockpit« gibt es nicht. Trotz der riesigen Quantität von 450 Aufträgen ist Air Warrior 3 primär als Trainer für die Online-Variante zu gebrauchen. Im Netz macht das Programm wieder einiges wett, denn dicht bevölkerte Arenen unsicher zu machen, bringt doch am meisten Spaß. Doch auch hier tauchen Wolken am Netz-Fliegerhimmel auf, denn die Konkurrenz ist stark. »Red Baron 2« wird sich ebenfalls über einen Server mit vielen weiteren Kontrahenten spielen lassen, »WarBirds« beansprucht auch ein großes Stück des Kuchens für sich.

- **+ Viele Offline-Missionen**
- **+ Gutes Internet-Spiel**
- **− Immer noch verstaubte Grafik**
- **− Unzeitgemäße Bedienung**

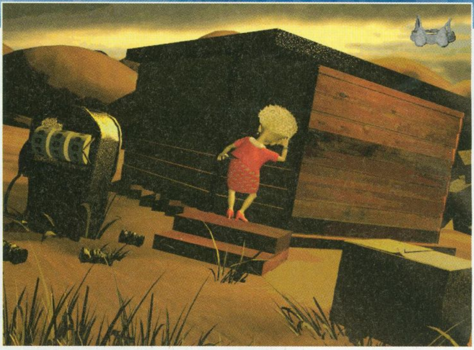
Air Warrior 3

Hersteller:	Interactive Magic	**3D-Karten:** Direct3D
Testversion:	Importversion 3.0	**Hardware, minimum:** Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Multi-Player:	1–275 (Netzwerk, Internet)	
Ca.-Preis:	90 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	40	Sound:	40
Einstieg:	60	Komplexität:	60
Steuerung:	40	Multi-Player:	90

Spielspaß: 55



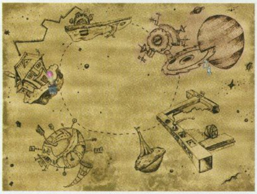
Das hat man nun von der Rentnerschwemme: Heldin Granny ist neugierig, vorlaut und stürzt sich in senile Rätsel.

Adventure für Fortgeschrittene

Granny

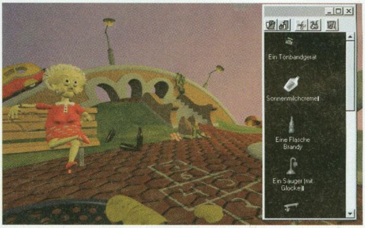
Ist die Verkaufsstrategie »Heiße Bräute auf heißen Öfen« noch politisch korrekt? Das Großmutter-Adventure »Granny« erkennt die Zeichen der Zeit und bietet rüstige Rentner auf fliegenden Wäschetrocknern.

Eine sehr schreckliche und wenig nette Familie namens Kroton (gesprochen: »Kretin«) verschwindet im Weltall. Dem zurückgelassenen Oberhaupt der verlustigen Sippe, »Granny«, wäre dies prinzipiell schnurzpiepegal, doch neben der buckligen Verwandtschaft fehlt auch ihr heißgeliebtes Kochbuch. Und da Omis Geheimrezepte nicht auf der Speisekarte jeder beliebigen Fastfood-Kette der Galaxis landen sollen, begibt sich die alte Dame auf die Suche nach dem verlorenen Schmöker (und - falls nicht zu vermeiden - nach der Familie).



Im Weltall düst Granny mir ihrem »Raumschiff« von Schauplatz zu Schauplatz.

Wie die zahlreichen Guybrushs, Rincewinds oder Floyds der Abenteuerbranche steuern Sie auch Granny mit der Maus durch unterschiedlichste Schauplätze. Die insgesamt zwölf schrillen Welten (auf fünf CDs verteilt) bestehen aus überaus bunten, gerenderten Grafiken. Darin kann sich Ihr runzeliges Bildschirmego jedoch nicht wirklich frei bewegen, Granny tappt vielmehr auf unsichtbaren Schienen durch ihre Umwelt. Mit letzterer tritt sie über drei Funktionen in Interaktion, nämlich »benutze«, »bewege« und »nimm«. Somit schließt die Tatterheroin jegliche Form niet- und nagelfreier Gegenstände in ihr Herz, präziser: steckt sie in den stahlgestärkten Büstenhalter, um sie später mehr oder weniger sinnvoll anzuwenden. Omas Wonderbra-Inventar präsentiert sich schamlos in der aufreizenden Form eines Windows-95-Fensters. In selbigem finden Sie auch eine Speichermöglichkeit, die beliebig viele Spielstände verwaltet. (vs)



Einer der läppischsten Inventar-Bildschirme der Adventure-Geschichte.

Volker Schütz ★★

Mein erfreutes »Was für eine herzige Idee!« verwandelte sich schon nach den ersten zehn Minuten Spielzeit zu einem gepeinigten »Kann nicht mal jemand der Ommi den Hals umdrehen?«. Grannys alzheimerzersetztes Gefasel ergibt in etwa soviel Sinn wie ein Destillat der gesammelten deutschen Schlagertexte der letzten 20 Jahre. Das bizarre Geblubber der miserablen SynchronsprecherInnen überschreitet die Bedeutung der Adjektive »unangenehm« und »störend«, passiert im Eiltempo sogar »quälend« und dringt in bisher unerforschte Tiefen der deutschen Sprache vor.

Die Rätsel sind weniger abgedreht als haarsträubend. An einer Stelle versucht die fossile Handlungsträgerin beispielsweise eine Tube Sonnenöl in die Finger zu bekommen. Dazu muß sie einen Treteimer verschieben, sich auf diesen setzen und eine Kuh in eine selbstgebaute Falle locken. Der auf der Spielepackung befindlichen Aussage »unlogisch, verrückt, chaotisch und tückisch« ist nichts mehr hinzuzufügen.

- \+ Bunte Render-Kulisse
- \+ Schwere Schachtel (5 CDs)
- − Unfaire Rätsel
- − Geistlose Dialoge
- − Üble Synchronisation

Granny

Hersteller:	Telstar	3D-Karten:	–
Testversion:	Verkausversion 1.0	Hardware, minimum:	Pentium/100, 16 MByte
Betriebssystem:	Windows 95	Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 32 MByte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	-		
Ca.-Preis:	80 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	30
Einstieg:	60	Komplexität:	60
Steuerung:	40	Multi-Player:	—

Spielspaß: 27

Flipper für Fortgeschrittene und Profis

Pinball Addiction

Team 17 tischt zwei Flipper-Tables auf: Mit Rallye- und Worms-Motiven soll die verwöhnte Pinball-Gemeinde aufgerüttelt werden.



Fröhliches Knuddelmuddel prägt den Worms-inspirierten Flippertisch.

Ein weiteres Programmierteam ist dem Flipperfieber verfallen. Die britischen Byte-Bearbeiter von Team 17 kennen wir vor allem durch ihre drolligen »Worms«-Vernichtungsschlachten. Mit »Pinball Addiction« legen die Jungs jetzt ein hochauflösendes Flipperduo vor.



Grafik im Manga-Stil bietet »World Rally Fever«.

Mit »Worms« und »World Rally Fever« greifen die Tableau-Konstukteure Themen populärer Spieletitel auf und liegen damit voll im Trend (man denke an den Duke-Tisch in »Balls of Steel«). Um auf dem Schlachtfeld der Kampfwürmer mit ihren dünnen Stimmen und dicken Wummen zu bestehen, müssen Sie den Ball mittels vier Schlägern stilgerecht über Uzi-Rampe, Tunnel oder Explosionszone in Waffenkiste, Bunker und Höhle befördern. So bauen Sie Ihr Waffenarsenal aus, um letztendlich in der sogenannten »Total Wormage« die absolute Vorherrschaft zu erringen. Zuvor erwarten jedoch 12 Missionen, verteilt auf ein halbes Dutzend Regionen, den tapferen Soldaten. Darin entfliehen Sie dem Yeti, zielen auf den Bananenregen oder lenken im Video-Modus ein Superschaf – herzhaft skurril, das ganze.

Um das Lenken von Autos geht es am Rally-Tisch. Dort wird die Kugel von spektakulären Animationsszenen begleitet ins Spiel gebracht. Je geschickter Sie sie über die Rampen und Loops schicken, desto höher wird die Drehzahl des im Punktefeld gezeigten Autos. Sie liefern sich Verfolgungsjagden mit Polizeiwagen, tunen Ihre Karre im Shop oder bestreiten Rennen am Hügel.

Auf beiden Tischen sind die Schläger asymmetrisch angeordnet (drei links, einer rechts). Neben drei Schwierigkeitsgraden dürfen Sie zwischen fünf Auflösungen sowie vier Ansichten wählen, die auch während des Spiels umschaltbar sind und stets ohne Scrolling auskommen. (ms)

Monika Stoschek ★★★★

»Same procedure as last month, Sir Henry?« – »Same procedure as ev'ry month, Mortal Moni!« Langsam geht mir angesichts der Flipperinflation der deutsche Wortschatz für meine Pinball-Tests aus. Was Einfallsreichtum und Witz angeht, enttäuschte Pinball Addiction bei Worms nicht, wenngleich das etwas unübersichtliche Schlachtfeld mit seinen teils schwer verfolgbaren Ballwegen wurmt. Für den Rally-Tisch konnte ich mich nicht sonderlich erwärmen. Zwar verfügt er über elegant gestaltete Rampen und aufwendige Szenen im Dotfeld, frustet aber durch schwer zu treffende Klappziele und geizige Ball-Rettungsmaßnahmen.

Sound und Grafik des Duos können sich sehen und hören lassen, ebenso die Kugelphysik. Unter der Kategorie »Features, die die Welt nicht braucht«, ordne ich die Optionen zum Diagonal- und Horizontalflippern ein. Sowas ist im Wortsinne Ansichtssache und erfreut bestenfalls Leute mit Schiefhalssyndrom.

- + Detailreiche Grafik
- + Stimmige Kugelphysik
- − Tische überladen
- − Nur zwei Flipper

Pinball Addiction

Hersteller:	Microprose	**3D-Karten:** –
Testversion:	Beta vom Januar '98	**Hardware, minimum:** Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/166, 16 MByte RAM
Sprache:	Deutsch	
Multi-Player:	1–4 (an einem PC)	
Ca.-Preis:	80 DM	

PC PLAYER Wertung

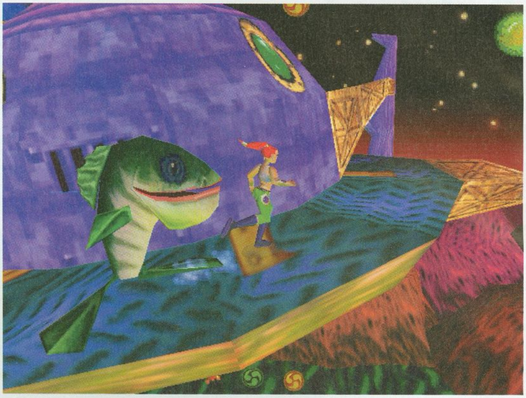
Grafik:	70	Sound:	70
Einstieg:	80	Komplexität:	50
Steuerung:	70	Multi-Player:	60

Spielspaß: 65

Geschicklichkeit für Fortgeschrittene und Profis

Pandemonium 2

Mit Spezialeffekten gedopter Jump-and-Run-Auflauf, speziell für 3Dfx entwickelt: Das Comeback von Nikki und Fargus bringt Ihre Monitor-Bildröhre ins Schwitzen.



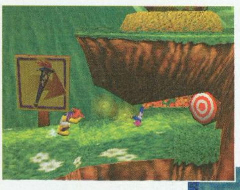
Nikki vom Fisch verfolgt: Die farbenprächtige, hochauflösende Spielwelt von Pandemonium 2 verlangt zwingend nach einer 3Dfx-Karte.

Es gibt hier und da diese bescheidenen ungehypten Spiele, von denen man sich zunächst nicht übertrieben viel verspricht. Aber dann spielt man sie, und spielt, und spielt ... und muß feststellen: »Verflixt, das Ding ist gut!«. So ging es letztes Jahr nicht wenigen Menschen, die mit Crystal Dynamics' »Pandemonium« Bekanntschaft machten. Das auf PCs chronisch unterschätzte Jump-and-Run-Genre in Verbindung mit einer Konsolenumsetzung – wohl kaum der Stoff, den der Handel palettenweise auffahren läßt. Doch jenseits der Vorurteils-Scheuklappen erwartete uns ein spritzig designter Geschicklichkeits-Test, der clever klassische 2D-Tugenden in eine 3D-Spielwelt verfrachtete.

Hofnarr Fargus und Zaubererin Nikki melden sich jetzt zur obligatorischen Fortsetzung zurück. Kaum ist das »Jahr des Käses« angebrochen, erfüllt sich eine Prophezeiung des Weisen Nosewasinit: ein Komet plumpst erdwärts. Die böse Königin Zorrscha (wo haben die nur immer ihre Namen her?) ist scharf auf die magischen Kräfte des Brockens und schickt ihre Schergen zwecks Besetzung los. Das wollen unsere Helden natürlich verhindern und ackern sich zu diesem ehrenwerten Zweck durch 19 Levels. Gelegentliche Obergegner-Duelle und Raumschiff-Transporte zu fernen Welten sorgen für Abwechslung; jede Etappe ist recht lang, in mehrere Abschnitte unterteilt und grafisch eigenständig.

Crystal Dynamics hat wohl ein Rudel schriller Marketing-Trendsetter engagiert, um ein bißchen jugendgerechtes Styling reinzufönen. Für Heldin Nikki wurde offensichtlich ein Satz Implantate beim selben Busenwuchter spendiert, der auch Lara Crofts Polygon-Landschaft ausdellt. Bei der Musik opferte man gemütliche Schunkeligkeit zugunsten elektronischer Hektikrhythmen. Auch das Szenario ist greller als im Vorgänger: Hüpfte man in Teil eins durch gesunde Wälder und gemütliche Wüsten, geht es diesmal eine ganze Ecke bunter und SF-inspirierter zu.

Vor jedem neuen Level dürfen Sie wählen, ob Sie mit Fargus oder Nikki antreten wollen. Im ersten Teil fiel diese Entscheidung leicht: Nikkis Doppelsprung-Talent verhilft zu höheren Hüpfern. Damit kommt man nicht nur an manchen Bonus leichter heran, sondern plättet auch die Gegner souveräner durch Attacken von oben. Außerdem kann Nikki Magiebälle aufsammeln, mit denen





Gleich zu Spielbeginn kann Fargus mit seinem schleuderbaren Spezi Sid einen Bonuslevel öffnen. Wir üben dann den fortgeschrittenen Bogenwurf mit ein paar Zielscheiben.



Passend zur Spielsituation nimmt das Programm automatisch dramatische Kameraschwenks vor. Hier hangelt sich Nikki durch den ersten Level; am Boden locken von Gegnern bewachte Bonusmünzen.



Alle paar Levels gibt es einen Obergegner... und der dicke Endmotz ist wirklich verflixt groß.



Solange wir im Panzer tuckern, ist Sprungverbot; dafür läßt sich mit dem drehbaren Geschütz mächtig was kaputtmachen. Später schlüpfen wir gar in eine Roboterhülle der Mech-Kategorie.

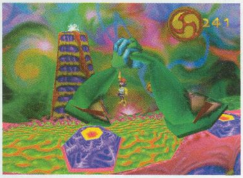


sie Blitze und Feuersalven verschießt. Das höchste aller diesbezüglichen Gefühle ist der neue, lenkbare Super-Feuerball.

Zu Fargus' eher mickrigem Kung-Fu-Talent – Nahkampffestigkeit durch Wirbelhaue – kommt die verfeinerte Sid-Attacke dazu. Sid ist das großmäulige Narrenzepter von Fargus, das sich als flexible Wurfwaffe mißbrauchen läßt. Sie dürfen sogar die Flugkurve beeinflussen, was Sid zu einem flexiblen Gegner-Vernichter und Boni-Sammler macht. Nach Erschleichung eines Extrasymbols kann er gar als Luftpumpe genutzt werden: Monster werden aufgebläht und frecherweise als Plattformen mißbraucht. Manchmal läßt sich Fargus gar in Brand setzen; in diesem Zustand kokelt er alle Fieslinge im Vorbeilaufen an. Die beiden Spielfiguren sind jetzt nahezu gleichwertig; wenn Sie also an einem Level verzweifeln, sollten Sie einfach mal den Helden-Switch wagen. Durch die Talentunterschiede spielt sich die Sache gleich ganz anders.

Im Gegensatz zum in dieser Ausgabe getesteten »Croc« ist Pandemonium 2 kein »echtes« 3D-Spiel. Sie werden zwar mit massig Kameraschwenks und kühnen Perspektivenwechseln verwöhnt, können Ihre Figur aber nur auf einer festen Route von links nach rechts bewegen, hüpfen und ballern. Ein völlig freies Herumspazieren in der Spielwelt bleibt Ihnen verwehrt. Das Festhalten an dieser altmodisch anmutenden Steuerungslimitation hat auch Vorteile. Die Programmierer legten im voraus die Kamera-Schwenks und -Zooms fest, was für coole Effekte bei guter Übersicht sorgt.

Egal ob Nikki oder Fargus – Ihre Spielfigur beginnt mit drei Leben, die wiederum vier Hit Points wert sind. Jeder Kontakt mit einem Monster oder gefährlichen Hindernis kostet einen Punkt; beim Sturz in einen Abgrund ist sofort ein ganzes Leben futsch. Großzügig herumliegende Extras verlängern Ihre Lebenserwartung. Schalter und Schlüssel zaubern oft versteckte Schätze her, öffnen Türen oder setzen einen Apparat in Bewegung. Die Kamera schwenkt erleuchtenderweise kurz zu dem Ort, an dem eine solche Fernbedienungsaktion etwas bewirkt.



Gegen Spielende wird die Grafik schwer psychedelisch. Hier hängt Fargus bei körperlosen Beinen im Schritt; sie schleppen ihn mit.

In Teil 1 verwandelten sich unsere Protagonisten öfter mal in Tiere mit angepaßten Eigenschaften. Dem Technik-Touch der Fortsetzung entsprechend schlüpfen sie diesmal vorübergehend in die Edelstahlhüllen von Panzern und Mech-Robotern. Mit justierbarem Bordgeschütz zerbröselt man herzhaft die feindlichen Reihen. Der Spielstand wird nach wie vor nur zwischen den Levels gespeichert – wahlweise auf Festplatte oder per Paßwort-Eingabe. **(hl)**

Heinrich Lenhardt ★★★★

Machen wir's halt noch einmal: Pandemonium 2 ist eine der Spielfortsetzungen, bei denen die Triebfedern eher aus raschen Cashflow-Wünschen und weniger aus Innovations-Lust bestehen. Die gleichen Charaktere, nahezu identische Steuerung, nur marginale Designänderungen – da wollte jemand seiner Erfolgsformel nicht weh tun.

Als kompetentes High-Speed-Jump-and-Run mit weitgehend fairem Levelaufbau hat ein solcher Aufguß durchaus seine Berechtigung. Die konsequente 3Dfx-Grafik ist technisch sehr gut, nur über die künstlerischen Fortschritte darf gestritten werden. Die arg schrillen Techno-Designs der neuen Welten überreizen mitunter meine alternden Netzhäute. Dazu passend ist der ganze Ablauf eine Nummer hektischer geworden, was der Sache nicht immer gut tut. Die flexibleren 3D-Welten von Croc machen mir um eine Krokodilschwanz-Spitze mehr Spaß.

Aber schlucken wir es tapfer runter. Denn wer gerne der erfrischenden Spielbarkeit nachtrauert, die so vielen modernen Technikwundern abgeht, bekommt bei Pandemonium 2 eine geradlinige Spaßladung ab. Ich habe mir von dieser Fortsetzung irgendwie mehr erwartet; für Jump-and-run-Liebhaber ist sie aber allemal kaufenswert.

- **+ Schnelle 3Dfx-Grafik**
- **+ Gut spielbare Plattform-Action**
- **+ Wahl zwischen zwei Figuren**
- **– Mitunter zu hektisch**
- **– Arg abgedrehtes Level-Styling**

Pandemonium 2

Hersteller:	Crystal Dynamics
Testversion:	Importversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	–
Ca.-Preis:	100 Mark
3D-Karten:	3Dfx
Hardware, minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM, 3Dfx-Karte
Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 16 MByte RAM, 3Dfx-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	80	**Sound:**	70
Einstieg:	80	**Komplexität:**	70
Steuerung:	80	**Multi-Player:**	–

Spielspaß: 79

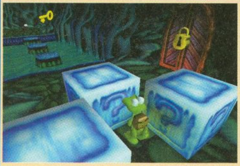
Pandemonium 2 im Vergleich

Großangriff der Edelhüpfer: Wir haben Croc, Pandemonium 2 und Abe's Oddysee detailliert analysiert. Wo gibt es die meisten Puzzles und die flexibelste 3D-Grafik?

Spalten: **Croc (Spielspaß: 81)** | **Pandemonium 2 (Spielspaß: 79)** | **Abe's Oddysee (Spielspaß: 85)**

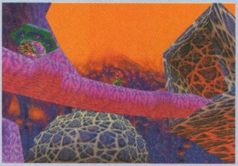
Grafik

Croc (Spielspaß: 81)



Croc ist konsequent dreidimensional: Sie können den Blickwinkel ändern und beliebig herumspazieren. Diese Flexibilität kommt auch dem Levelaufbau und Spieldesign zugute.

Pandemonium 2 (Spielspaß: 79)



Ständig wechselt der Blickwinkel. Die Pandemonium-Steuerung hat jedoch 2D-Bodenhaftung: Sie können letztendlich nur nach links oder rechts laufen.

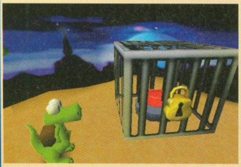
Abe's Oddysee (Spielspaß: 85)



Abe's Oddysee orientiert sich am klassischen Plattform-Look mit Seitenansicht. 3D-Effekte sind nur subtil eingestreut, dafür ist die Grafik auch ohne 3D-Beschleunigerkarte flott.

Puzzles

Croc



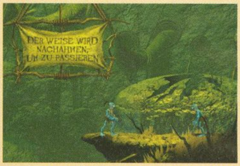
Schlüssel finden, Knöpfchen drücken, Kisten schieben: Für die Croc-Puzzles gibt's zwar keinen Nobelpreis, sie lockern das hüpflastige Geschehen aber angenehm auf.

Pandemonium 2



Zwar gibt es auch bei Pandemonium 2 Schalterchen und Schlüssel, die meist für Zusatzboni sorgen. Das geradlinige Spiel ist aber puzzleärmer als seine beiden Konkurrenten.

Abe's Oddysee



Der hohe Anteil harter Rätseleien macht Abe zum ernsthaften Action-Adventure. Für Puzzle-Fans ist es eindeutig das beste Spiel in diesem Dreierfeld.

Obergegner

Croc



Pro Spielwelt gibt es gleich zwei grafisch glänzende Obergegner. Die possierlichen Polygon-Protze sind meist mit der gleichen Taktik zu besiegen.

Pandemonium 2



Auf dem Weg zum letzten Gefecht machen Sie Bekanntschaft mit drei weiteren Bossen. Die geringe Obergegner-Dichte wird durch abwechslungsreiche Duelle ausgeglichen.

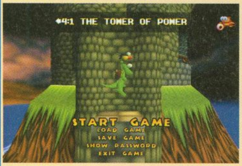
Abe's Oddysee



Obermotz-Flaute: Riesige Endgegner finden Sie hier nicht. Statt dessen erwarten Abe vor dem Übergang in den nächsten Abschnitt besonders harte Kopfnüsse und Renneinlagen.

Komfort

Croc



Gespeichert wird nur am Ende eines Levels. Da es viele eher kürzer geratene Etappen gibt, ist der Frustfaktor erträglich. Sie können auch in bereits absolvierte Stufen zurückgehen.

Pandemonium 2



Die 19 Levels sind recht lang, doch mittendrin darf nicht gespeichert werden. Wer partout an einem Abschnitt hängen bleibt, kann immerhin die Spielfigur wechseln.

Abe's Oddysee

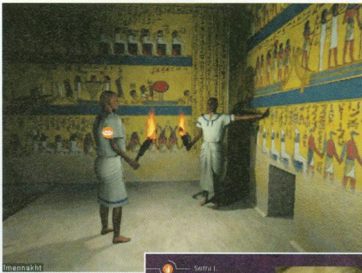


Als einziger Titel in diesem Triumvirat gewährt Abe's Oddysee weitestgehende Save-Freiheit. Sie können auch mitten im Level den Spielstand sichern und laden.

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

Das Grab des Pharao

Bei Cryo scheint man auf längst vergangene Zeiten abzufahren. Dinosaurier (»Lost Eden«) und Ritter (»Dragon Lore«) wurden schon mit Spielen bedacht. Jetzt geht es den Mumien der Pharaonen an den Kragen.

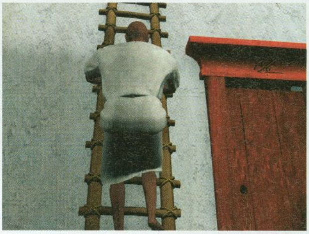


Erste Hinweise sucht unser Held im Grab von Setis I.

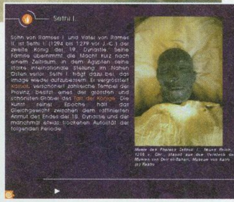
Spielend lernen im Jahr 1156 vor Christus: Cryo vermittelt im Adventure »Das Grab des Pharao« historisches Wissen. Sie können jede Menge über das Neue Reich des alten Ägypten erfahren, da eine illustrierte Datenbank implementiert wurde, die auch losgelöst vom eigentlichen Spiel nutzbar ist.

Wer sich verspielt ins Abenteuer stürzen, wird mit folgender Geschichte konfrontiert: Schurkische Plünderer haben das Grab des Pharao heimgesucht. Merymen, der Schreiber des Wesirs ist Hauptverdächtiger und muß mit der Todesstrafe rechnen. In der Rolle seines Sohnes Ramos sollen Sie nun Ihre Spürnase in stickige Gruften stecken, um die ruchlose Tat aufzuklären und die Unschuld Ihres Vater zu beweisen.

Zu diesem edlen Zweck durchkämmen Sie ein halbes Dutzend originalgetreu gestaltete Schauplätze wie beispielsweise das Grab Setis I., den Arbeitsraum eines Einbalsamierers oder den Hypostylentempel in Karnak. All diese Orte erleben Sie aus der Ich-Perspektive, die im Verbund mit der 360 Grad-Rundumsicht für den rechten Durchblick sorgen soll. Sobald der Mauszeiger den Bildschirmrand berührt, schwenkt der Blickwinkel in die jeweilige Richtung weiter. Wenn Sie ein Objekt manipulieren oder einstecken dürfen, verfärbt sich der Mauszeiger. Im Verlauf Ihrer Ermittlungen begegnen Sie bis zu 30 Charakteren, die Sie in Multiple-Choice-Gesprächen ausquetschen. Wer nicht aufpaßt, fällt bei seinen Recherchen dem Biß einer Giftschlange zum Opfer oder stürzt in einen Abgrund. Dafür besteht keinerlei Gefahr, daß Sie auf irgendwelche außergewöhnlichen Rätsel treffen, da Standardpuzzles angesagt sind. Wem die orientalische Musikuntermalung allzu gewöhnungsbedürftig ist, darf diese abschalten. **(ms)**



Ist in dieser Animationssequenz die Leiter zu dick oder Ramos Fußballerwaden zu dünn geraten?



Wißbegierige finden in der illustrierten Datenbank Informationen zu zahlreichen Punkten.

Monika Stoschek ★★★

Irgendwie scheint über all den Adventures ums alte Ägypten der Fluch des Pharao zu schweben. Jedenfalls ist auch dieses Grababenteuer mit seiner sterilen Grafik eher ein Hort miefiger Langeweile als prickelnder Spannung. Zwar fällt die detailverliebte Grafik positiv ins Gewicht. Die 360-Grad-Ansicht birgt jedoch mehr Nachteile als Vorzüge: Die Perspektiven stimmen nur bedingt und die Bewegung der Charaktere als »hölzern« zu bezeichnen, wäre noch schmeichelhaft.

Heldenaufgaben der Aufregerklasse »kesse Schönheit mittels Ring becircen« oder »Schlange mit Stock bekämpfen« reizen gestandene Abenteurer kaum noch. Warum ich mir bei Gesprächen stets das selbe Gefasel anhören muß, ehe es weitergeht, wissen nicht mal die ägyptischen Götter. Einziger Grund, daß die erzürnten Mumien doch in ihren Sarkophagen bleiben, dürfte der »Da haben wir was gelernt«-Effekt sein.

+ Netter historischer Rahmen
- Wenig originelle Rätsel
- Schwache Steuerung
- Nervige Dialoge

Das Grab des Pharao

Hersteller:	Cryo/Ravensburger Interact.	**3D-Karten:** –
Testversion:	Beta vom Januar '98	**Hardware, minimum:** Pentium/90, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	
Sprache:	Deutsch	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/133, 16 MByte RAM
Multi-Player:	–	
Ca.-Preis:	80 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	**Sound:**	30
Einstieg:	40	**Komplexität:**	40
Steuerung:	40	**Multi-Player:**	–

Spielspaß: 41

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

Nightmare Creatures

London: Ein Ort, wo düstere Nebel wallen und schon Jack the Ripper sein Unwesen trieb. Neu dürfte es vielen sein, daß einstmals auch eine Armee von Untoten diese Stadt bedrohte.



Da lasse jede Hoffnung fahren: Eine Abwasserschlange legt sich mit Freund Ignatius an.

Es war im Jahre 1834, als der Wissenschaftler Adam Crowley beschloß, sich völlig neuen Zielen zu widmen: der Unterwerfung ganz Londons. Mit dem Wissen einer uralten Sekte versehen, schuf er aus Leichenteilen übermenschlich starke Wesen verschiedenster Art, die nur darauf warteten, sabbernd die Straßen der englischen Hauptstadt unsicher zu machen. Dazu erschuf er einen tödlichen Virus, der diejenigen dahinraffen sollte, die seinen Horden entgingen. Übel hätte es ausgesehen für die Zukunft der ganzen Menschheit, wenn nicht zwei verwegene Gestalten gar mächtig unter seiner verzweifelten Bande aufgeräumt hätten: Erzpriester Ignatius Blackward, Meister des Langstocks und profunder Kenner arkaner Riten. Zweite im Bunde war Nadia F., tödliche Schwertmaid, die entgegen ersten Augenscheins keine Ur-Großmutter einer gewissen Lara Croft war.

Sie führen einen dieser beiden schillernden Charaktere in Ihrem Kampf gegen Zombies, Harpyien und noch schlimmere Wesen. Wer Tomb Raider kennt und schätzt, wird sich gleich wie zu Hause fühlen. In typischer 3D-Umgebung steuern Sie Ihre Figur per ausgetüftelter Tastatursteuerung durch Abwässerkanäle, Hafendocks und andere finstere Orte. Es sind nicht nur einfache Tritte und Schläge mit Ihrer Waffe möglich, sondern auch Blocks, Ausfallschritte zur Seite und Sprünge in alle Richtungen.

Besonderen Wert hat Kalisto auf Schlagkombinationen gelegt: Durch wohlgefällige Aneinanderreihung verschiedenster Manöver wird es Ihrer Figur ermöglicht, den Untoten in immer neuen Varianten Mores zu lehren.

Schurke Crowley ist sehr fleißig gewesen. Die ungeheuren Scharen, die sich Ihnen entgegenstellen, verlangen deshalb auch nach zahlreichen Bonuswaffen, die überall versteckt herumliegen: Dynamit, altertümliche Pistolen und anderes. In aussichtslosen Lagen läßt sich damit immens unter Ihren Gegnern aufräumen. Die Beseitigung der lebenden Leichen ist in zweifacher Weise notwendig. Nur so läßt sich ihr Adrenalinspiegel wieder erhöhen. Und sinkt der einmal auf Null, sind sie schutzlos dem Virus ausgeliefert, welches fortan an Ihrer Lebensenergie nagt. **(uh)**



Ohne 3D-Unterstützung sieht die Grafik kaum schlechter aus, wird allerdings wesentlich langsamer.

Udo Hoffmann ★★★★

Nightmare Creatures ist ohne Zweifel atmosphärisch gut gelungen. Gruselige Hintergrundmusik, versteckte Gegner, die plötzlich aus Wänden hervorbrechen und raffinierter Einsatz der Extrawaffen ließ mich zuerst angespannt wie ein Kaninchen vor der Schlange am Monitor verharren.

Leider gibt es neben diesen hellen Lichtern auch tiefe Schatten: die Grafik ist mit 3D-Support schnell, aber nicht so schön wie bei Tomb Raider. Die machmal wild hin und her fahrende Kamera ist bei Schwertkämpfen ein großes Manko: »Wo ist jetzt der Gegner noch mal? Ach, im toten Winkel!« Und nur echte Freaks akzeptieren die fehlende Speichermöglichkeit innerhalb eines Levels ohne Grummeln. Daß zudem die zahlreichen Special Moves kaum Spielsubstanz erbringen, sondern der Kampf oft in konfusem Gemetzel endet, kostet Nightmare Creatures eine Wertung im 70er-Bereich.

- \+ Dichte Atmosphäre
- \+ Schöne Extrawaffen
- − Hektischer Kampf
- − Etwas lieblose Grafik

Nightmare Creatures

Hersteller:	Kalisto	3D-Karten:	3Dfx, Rendition, Power VR, Direct 3D
Testversion:	Importversion 1.0		
Betriebssystem:	Windows 95	Hardware, minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	–	Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Ca.-Preis:	90 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	70
Einstieg:	60	Komplexität:	70
Steuerung:	60	Multi-Player:	—

Spielspaß: 69

Geschicklichkeit für Einsteiger und Fortgeschrittene

My friend Koo

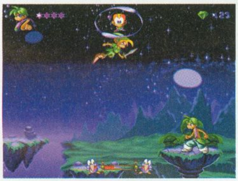


Schneewittchen hat großen Kummer. Da fühlt sich Sok-Yon als echter Gentleman zur Hilfe verpflichtet.

Finstere Mächte rüsten sich zur feindlichen Übernahme. Selbst die guten Feen sind dem Bösen verfallen und schreien nach Kinderherzen zum Frühstück. Hussa, hier wird ein hüpffester Held benötigt!

Sok-yon, erster Kandidat für den Titel »Lieblingsenkel aller Großmütter«, läßt sich für sein Leben gern von seiner Mutter Gute-Nacht-Geschichten vorlesen. Danach schläft es sich immer so entspannt. Aber heute täuscht er Schlummer nur vor, da es Heilig Abend ist und er auf den Weihnachtsmann wartet. Statt dessen erscheint ihm jedoch Koo, letztes der friedlichen Feenwesen des Märchenlandes. Alle seine Genossen sind auf unerklärliche Weise gar furchtbar in Ihrem Wesen verändert und haben das bislang so schöne Reich in einen Ort des Schreckens verwandelt. Damit ist die Sache klar: Sok-Yon bleibt gar nichts anderes übrig, als mit Koo eine Symbiose einzugehen und fortan in sechs spannenden Unterregionen für Recht und Ordnung zu sorgen. In jedem dieser Orte gilt es, ein Symbol der Jugend zu erlangen. Erhalten Sie alle, dürfte im Märchenland alles zum Besten stehen und die Feen können wieder ihren eigentlichen Aufgaben (Lieder singen, frohlocken) nachgehen.

In klassischer Jump-and-run-Manier bewegen Sie sich zumeist von links nach rechts und durchqueren auf Ihrer Reise riesige Piratenschiffe oder wüste Gebirgsschluchten. Dabei ist Sok-Yon dank Koos Kräften vielseitig talentiert. Er beherrscht Tritte und Schläge, kann weit springen und sogar ein wenig Feuermagie verwenden. Da alle paar Meter kleine Kobolde mit Äpfeln auf ihn werfen oder garstige Orchideen Sok-Yon zu Kompost machen wollen, hat er diese Fähigkeiten auch bitter nötig.



Einst edler Elf, wirkt Partipan heutzutage lieber als Endgegner der ersten Welt.



Mit Hilfe riesiger Seifenblasen kann Sok-Yon die Schwerkraft überlisten.

Wie es sich für ein Märchenland gehört, treffen Sie während Ihrer Tournee zur Rettung der Welt auf Gestalten aus allerlei Sagen. Poseidon, Pinocchio und Schneewittchen sind nur einige von Ihnen. Durch Druck auf die Leertaste dürfen Sie mit ihnen sprechen und bekommen dann zumeist irgendeine Mission von ihnen zugeschanzt. Durch diese kleinen Unteraufgaben wird »My friend Koo« recht abwechslungsreich, wozu auch ein für Spiele dieser Gattung unübliches Inventar sorgt, aus dem Sie aufgenommene Gegenstände an anderen Stellen segensreich einsetzten können. Leider kann der Spielstand nicht gespeichert werden. Eine zu Beginn anwählbare Ladeoption, die nach einmaligem Erreichen direkten Zugriff auf die einzelnen Welten erlauben soll, versagte bei unserer Testversion. **(uh)**

Udo Hoffmann ★★★

Ach, wie nett: Das zuckersüße Märchenreich den Klauen obskurer finsterer Mächte zu entreißen, dürfte besonders eine ansprechende Aufgabe für Kinder sein. Die sind allerdings von englischen Untertiteln zur (vereinzelt vorkommenden) koreanischen Sprachausgabe überfordert. Und eine deutsche Übersetzung ist nicht in Sicht.
Wem jedoch »Abe's Oddysee« zu komplex ist und wer ein Faible für nette Spring-und-Renn-Kunst hat, kann sich dem preiswerten Programm anvertrauen. Wohlwollend sollte er dabei übersehen, daß neuzeitliche Tugenden wie Scrolling, 3D-Effekte oder Bedienungskomfort zu kurz kommen. Sind alle drei »Continues« aufgebraucht, muß wieder ganz von vorn begonnen werden. Äußerst ungut.

- **+ Niedliche Grafik**
- **+ Relativ hohe Rätseldichte**
- **− Archaische Aufmachung**
- **− Keine Speicherfunktion**

My friend Koo

Hersteller:	CDV
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	MS-DOS, Windows 95
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	–
Ca.-Preis:	40 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	486DX4/100, 8 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/90, 16 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

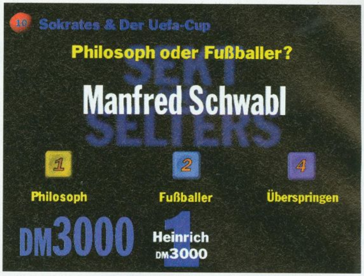
Grafik:	60	**Sound:**	60
Einstieg:	70	**Komplexität:**	60
Steuerung:	50	**Multi-Player:**	—

Spielspaß: 58

Denkspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

You don't know Jack

Weg mit dem Glücksrad! Das irre Quizspiel der »After Dark«-Macher schickt sich an, auch die deutschen PCs im Sturm zu erobern.



▲ Philosoph oder Fußballer – das ist die Frage in der Sekt-oder-Selters-Runde.

Die amerikanischen Programmierkünstler Berkeley Systems sind den meisten von Ihnen bestimmt durch die »After Dark«- Bildschirmschoner ein Begriff. In deutschen Landen so gut wie unbekannt ist »You don't know Jack« (YDKJ), ein extrem witziges Trivia-Quiz und in den USA schon lange ein Geheimtip. Doch welch Freude: BMG Interactive faßte sich ein Herz, und ließ eine Menge Spezialisten aus der Film- und TV-Branche eine liebevolle deutsche Fassung zimmern.



Schnelle Geistesblitze werden belohnt: Je früher Sie auf den passenden Satz kommen, desto mehr Bargeld lacht.

Heraus kamen über 800 Fragen, die mit öden »Wie heißt der männliche Hauptdarsteller in Casablanca?«-Rätseleien rein gar nichts mehr zu tun haben. Stattdessen ist bei den bis zu drei Mitspielern kräftiges Um-die-Ecke-denken angesagt. Wie im Fernsehen müssen Sie »Ihre« Taste als erster drücken, um dann für die richtige Antwort Geld zu kassieren. Aber Achtung: Wissen Sie zum Beispiel nicht, auf welchem der Planeten Mars, Merkur, Saturn oder Jupiter Sie das längste Wochenende verbringen können oder welcher der sieben Zwerge drogenabhängig war, zieht Moderator Jack Ihnen den Gewinn vom Konto ab. Glauben Sie, daß auch einer der Mitspieler davon keine Ahnung hat, »nageln« Sie ihn einmal pro Runde fest – nun muß er antworten – ob er will oder nicht. Spezialfragen bringen Schwung in die Bude: Bei »Sekt oder Selters« müssen Sie entscheiden, ob beispielsweise der angezeigte Begriff der Name einer Boygroup oder der eines Kondoms ist. Viel Geld bekommt derjenige, der einen sich reimenden Begriff für einen Nonsens-Satz findet oder einen urig umschriebenen Begriff eintippen kann. Zum Schluß gibt's die »Jack Attack«: Wer die meisten Wortpaare richtig zusammensetzt, reißt seinen Kontostand in die Höhe.



In den irren Kategorien verstecken sich immer dezente Hinweise auf das Thema.

Das Spiel ist grafisch zweckmäßig, akustisch ein Gedicht: Jingles läuten jede Frage ein; Moderator Jack klingt wie Frank Elstner auf Speed und toppt jede Antwort mit einem laxen Spruch. **(ra)**

Roland Austinat ★★★★

Selten habe ich ein so gut übersetztes Spiel im CD-Laufwerk gehabt. Das fängt bei den komplett in Deutschland erdachten Fragen an: Wilde Kategorien wie »TV-Werbung & Der Fürst der Finsternis« oder »Manitou beim Zahnarzt« haben ich noch in keinem Ratespiel gesehen. Klar, rund 800 Fragen sind nicht unendlich viele, doch bis Sie alle durchhaben, vergeht schon eine gewisse Zeit. Allein macht YDKJ zwar auch eine Weile Spaß, doch im Mehrspielermodus dreht das Quiz erst richtig auf. »Komm, nur noch eine Partie« war der meistgehörteste Satz während der Testphase. Hoffentlich hat BMG Interactive ein Einsehen und veröffentlicht ein paar neckische Zusatz-CDs. Oder wie wäre es mit der TV-Show zum Spiel?

+ Riesengaudi mit mehreren Spielern

+ Hervorragende Synchronisation

– Keine deutschen Zusatzfragen geplant

You don't know Jack

Hersteller:	BMG Interactive
Testversion:	Beta vom Januar '98
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–3 (an einem PC)
Ca.-Preis:	80 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	486DX2/66, 8 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 16 MByte RAM

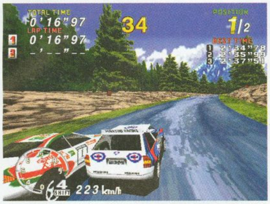
PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	80
Einstieg:	90	Komplexität:	60
Steuerung:	70	Multi-Player:	90

Spielspaß: 73

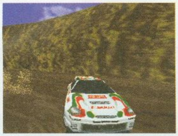
Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Sega Rally für MMX



Rustikale Rempeleien, nun minimal farbenprächtiger und flüssiger.

Nanu, wurde über dieses Programm nicht bereits berichtet? Richtig, in Ausgabe 3/97 testeten wir erstmals den unkomplizierten Rennspaß. Die MMX-Technologie erschien Sega nun Grund genug, die Rallye durch Wüste, Wälder und Gebirgsstrecken neu aufzulegen. Wie gehabt brausen Sie entweder mit dem Toyota Celica GT oder dem Lancia Delta Integrale über die drei Rennstrecken, wahlweise aus Übungsgründen jede für sich oder im Meisterschaftsmodus alle auf einmal. Dank der MMX-Unterstützung ist die Grafik nun flüssiger und die Fahrzeuge wirken etwas bunter. **(uh)**



Auch von vorne wirkt der Toyota etwas weicher gezeichnet.

Udo Hoffmann ★★★★

Auch die größten Erfolge sind dem Zahn der Zeit unterworfen. Bei Sega Rally wird dies ganz deutlich. Die Auswahl an Fahrzeugen und Rennstrecken ist nach wie vor mickrig. Außer MMX tut sich bei der neuen Version nix: Das Remake bietet weder 3D-Karten-Support noch Zusatzpisten. Immerhin gibt sich der Hersteller kundenfreundlich. Wer Sega Rally bereits besitzt, kann sich den MMX-Update kostenlos übers Internet besorgen.
Doch für Rennspiel-Neukäufer gehört die Rally wegen der verschärften Konkurrenz nicht mehr zum Pflichtprogramm. Das in der letzten Ausgabe getestete Ultimate Race Pro macht mir beispielsweise mehr Spaß.

- \+ Solider Rennspiel-Veteran
- \+ Grafik-Verfeinerungen
- − In die Jahre gekommen
- − Wenig Strecken und Autos

Sega Rally (für MMX-Prozessoren)

Hersteller:	Sega
Testversion:	Verkaufsversion 2.11
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	1-2 (PC, Modem, Netzwerk)
Ca.-Preis:	80 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/200MMX, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	50
Einstieg:	70	Komplexität:	40
Steuerung:	70	Multi-Player:	60

Spielspaß: 67

Klassiker der Spielegeschichte

Dig Dug

Der Spielwitz-Schatz aus dem Untergrund: Tief im Erdreich buddeln Sie Monster frei und blasen dann zum Angriff.

Anfang der 80er Jahre kooperierte die japanische Spieleschmiede Namco mit dem US-Giganten Atari. Im Lauf dieser Zusammenarbeit entstanden ein halbes Dutzend Klassiker, die zunächst in der Spielhalle für Furore sorgten und anschließend dem Atari VCS 2600 zugute kamen. Heute widmen wir uns der japanischen Entwicklung »Dig Dug«, einem innovativen Geschicklichkeitsspiel ohne Verfallsdatum.

Die bildschirmgroßen Level führen Sie in die Erlebniswelt eines Bergarbeiters, der Stollen durch dichtes Erdreich gräbt und dabei unliebsame Bekanntschaften macht. So hausen bösartige Monster unter Tage, die es auf den weiß uniformierten Helden abgesehen haben. Dabei sind insbesondere die grünen Mini-Drachen zu beachten, die nicht nur bei Berührung Tod bringen, sondern auch Feuer speien. Zum Glück haben Sie eine leistungsfähige Luftpumpe dabei, die sich schon aus sicherer Entfernung automatisch an die Monster andockt. Mit jedem Knopfdruck blasen Sie den Feind weiter auf, bis er zerplatzt.

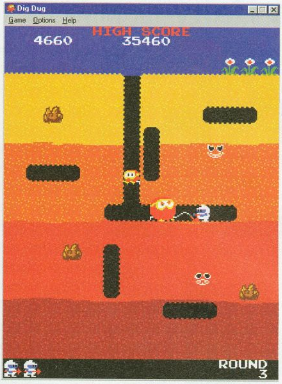
Je höher der Level, desto größer die Gegnerschar. Da die Monster recht agil sind und sich durch das Erdreich auf Sie zubewegen, hilft oft nur eine andere Taktik. Durch geschicktes Freilegen von Gängen locken Sie die Feinde unter einen Felsbrocken, der alsbald nach unten plumpst, wenn Sie das Erdreich weggeschaufelt haben. So können Sie gleich eine Handvoll Monster auf einen Streich erlegen – dicke Bonuspunkte gibt es dafür obendrein.

Auch wenn die späteren Level keine neuen Elemente mehr bergen, so spielt sich Dig Dug noch heute hervorragend. Bis auf die VCS-Adaption waren alle Heimversionen sehr schön, auch wenn das Arcade-Original nie hundertprozentig erreicht wurde.

Dig Dug im Internet

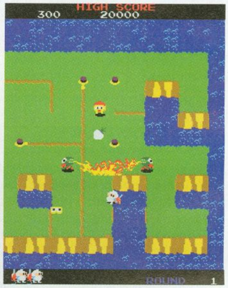
Wie Joust und Lady Bug wird auch Dig Dug von MAME emuliert. Um das Arcade-Original zu spielen, benötigen Sie den MAME-Emulator (z.B. unter www.xs4all.nl/~delite oder www.davesclassics.com) und die passenden ROM-Images.

Natürlich wurde Dig Dug auch für verschiedene Videospiel-Konsolen adaptiert. So können Sie die gute Colecovision-Umsetzung genießen (Infos zum Coleco-Emulator gab es in PC Player 1/98) oder den Klassiker in einer grafisch abgespeckten Version für das Atari 2600 durchspielen. In letzterem Fall empfehlen wir den Stella-2600-Emulator, den es in einer DOS- und Windows-Version gibt: www4.ncsu.edu/~bwmott/www/2600/.



In der Oldiesammlung »Microsoft – Return of Arcade« ist auch »Dig Dug« vertreten. Allerdings ist dies eine (gut) nachprogrammierte Version und keine Emulation des Spielautomaten.

Die Microsoft-Fassung der Windows-Spielesammlung »Return of Arcade« ist hervorragend und wird lediglich von der »MAME«-Emulation übertrumpft.



Der vergessene Nachfolger Dig Dug 2.

Dig Dug 2

Ähnlich wie bei Joust existiert von Dig Dug eine Fortsetzung, die kaum jemand kennt. Dig Dug 2 ist ebenfalls eine Namco-Entwicklung und führt den Bergarbeiter auf verschiedene Inselgruppen. Dort tummeln sich die gefürchteten Monster auf der Oberfläche und lassen sich in gewohnter Manier aufpumpen. Um die Gegner zu beseitigen und somit einen Level zu schaffen, können Sie auch Inselteile im Meer versenken – schnarcht dort gerade ein Monster, wird es mitgerissen. Dank diesem neuen Feature ergeben sich interessante Taktiken, die Dig Dug 2 spannend und liebenswert machen. Ganz so packend wie das Original ist das Update aus dem Jahr 1985 allerdings nicht. Eine Heimumsetzung erschien ausschließlich für das Nintendo Entertainment System (Namco, 1986).

(Martin Gaksch/hl)

Dig Dug

- **Geburtsjahr:** 1982
- **System:** Spielautomat
- **Hersteller:** Namco
- **PC-Emulationen:** Microsoft Return of Arcade und MAME
- **Internet:** http://www.xs4all.nl/~delite
- **Historisch wertvoll, weil ...:** ... das Spielelement »Gänge buddeln und Monster aufpumpen« auch nach 16 Jahren noch originell und erfrischend ist.

Erster PC mit holographischem Massenspeicher

...wenn es wirklich geschieht, werden Sie es im PC Magazin lesen.


http://www.pc-magazin.de

PC Magazin

DOS

DM 8,–

PC Magazin 3 98

TEST • TECHNIK • PRAXIS

Der ewige Abräumer

Windows

- CE überall: AutoPC, PalmPC, WebTV und TCI-Kabelboxen
- Test: Uninstaller, Fix-It-Tools, Boot-Manager und Norton-Pakete
- Microsoft: Der Weg zur Spitze
- Linux: Die Alternative

Brandheiß: 333er-Pentium-II

Notebooks um 6000 Mark

Das kann die Mittelklasse

Electronic Cash

Internet-Bargeld – jetzt auch in Deutschland

SOFTWARE

- Tools für PDAs
  Nützliches für Psion, Pilot & Co.
- JDK 1.2
  Die Java-Umgebung runderneuert
- Virtuelle Musiklehrer
  Lernpakete für Gitarre und Klavier

PROJEKTE: DirectX • Rechnerkopplung • Excel

Diesen Monat im PC Magazin:

Special: Betriebssysteme
Windows von den Anfängen bis heute.
Linux – die Alternative?
Die besten System-Tools im Überblick.

Praxisknowhow für Profis
Neu: DirectX 5.0 Kurs.
Der Weg zum eigenen Netzwerk.
Java, Corba und vieles mehr.

PDA-Software
Kleine Helfer für Psion, Pilot & Co.

Kostenlose Software, News und Infos: unter http://www.pc-magazin.de

PC Magazin – mehr müssen Sie nicht wissen.

Jetzt im Handel!



DÜSENTRIEB

Überschallschnelle Stahlvögel, harte Männer, gefährliche Einsätze – das ist der Stoff, aus dem die Träume sind. Auch wenn die Realität davon etwas abweicht, erfreuen sich Spiele zu modernen Kampfflugzeugen bleibender Beliebtheit. Wir lichten den Jetsimulations-Dschungel für Sie.

In der Morgendämmerung zerschneidet eine F-16 die Luft, dicht gefolgt von einer MiG-29, die gerade auf ihr Ziel aufgeschaltet hat und eine Rakete abfeuert. Die »Falcon« fliegt irrwitzige Manöver und wirft Täuschkörper ab, um dem Geschoß zu entkommen. Endlich entledigt sich der Pilot der tödlichen Waffe und schafft es, sich selbst in Schußposition zu bringen.

So oder ähnlich stellen sich Luftkämpfe in Kinofilmen wie »Top Gun« und »Der stählerne Adler« oder im TV bei »Supercarrier« und »J.A.G.« dar. Zumindest einen großen Teil der Faszination, die vom Fliegen ausgeht, können Besitzer von Computern erfahren. Viele andere Genres – etwa Fußballprogramme, Rundenstrategie oder Autorennen – haben auch für jedermann leicht zugängliche Pendants in der Realität: Da wären der Sportverein, Brettspiele oder die 5-Uhr-Rallye durch die Innenstadt nach Hause. Das Jet-Fliegen hingegen ist einer winzigen Elite von ein paar tausend Menschen auf dieser Welt vorenthalten. Und so bleibt für Otto Normalverbraucher nur der Griff zu seinem Joystick, um zumindest in virtuelle Lüfte aufsteigen zu können.

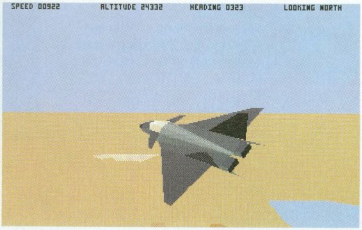


Die ersten Düsenflugzeug-Protoypen wurden in LucasArts' Secret Weapons of the Luftwaffe simuliert.

Eine kleine Historie der Zeit

Mit zu den ersten Spielen gehört der **Flight Simulator**, welcher 1979 bei Sublogic das Licht der Welt erblickte. Von den gleichen Entwicklern kam **Jet**, das sich schon mit Strahlflugzeugen beschäftigte. Doch erst MicroProse brachte gute, ernsthaftere Simulationen für den Commodore 64 wie **Mig Alley Ace** (1984), später für 16-Bit-Rechner wie Atari ST und Commodore Amiga und schließlich auch für den PC heraus. Dazu gesellt sich Spectrum Holobyte, deren **Falcon** im Jahre 1988 vor allem Experten begeisterte. Unvergessen ist die niedliche Stimme, die in den 68000er-Versionen (ST und Amiga) mit ihrem »Caution!« vor allzu niedrigen Flughöhen warnte.

Im darauffolgenden Jahr hoben die **F-19** von MicroProse auf dem C-64 und Digital Image Designs erstes Simulationsprogramm namens **F-29 Retaliator** ab. War ersteres ein angenehmer Titel des aus **Gunship** bekannten



So sahen 1990 Flugsimulationen aus: F-29 Retaliator.



Mittlerweile ein Klassiker: EF2000, zu dem ein 3Dfx-Patch aus dem Internet herunterladbar ist.

Gespanns Sid Meier/Andy Hollis, mußte Martin Kenwrights Titel aufgrund des actionmäßigen Missionsdesigns und hammerharten Schwierigkeitsgrades Federn lassen. Auch im Jahre 1990 nahm sich MicroProse des Stealthfighters an und veröffentlichte **F-117A** sowie den ersten Teil der **F-15 Strike Eagle**-Serie, der 1991 ein Nachfolger beschert wurde. Spectrum Holobyte wurde ebenfalls wieder aktiv und brachte **Falcon 3.0** heraus.

Vor den **Star Wars**-Simulationen (**X-Wing**, **TIE-Fighter**) arbeitete bei LucasArts das Team um Lawrence Holland an historischen Flugspielen wie **Battlehawks 1942**. Die ersten Jets, die es überhaupt gab, durften Sie dann in seinem **Secret Weapons of the Luftwaffe** fliegen, das 1992 veröffentlicht wurde. Microprose lieferte indes **F-15 Strike Eagle III**. Ein Jahr später bewiesen die Britischen Inseln, daß auch dort hochkarätige Software programmiert wird. **Tornado** aus dem Hause Digital Integration hatte schon damals den Missionsplaner, der sich in den neueren Titeln wiederfindet. DID zeigten mit ihrem **T.F.X.**, daß sie grafisch wie spielerisch gute Programme abliefern können.

1993 startete ebenfalls Origins **Strike Commander**. Chris Roberts verließ sich dabei auf das aus der **Wing Commander**-Serie bekannte leckere Rezept, eine Action-Simulation mit einer spannenden Hintergrundstory zu kombinieren. Mit **F-14 Fleet Defender** meldete sich 1994 MicroProse zurück, und erstmals war Brent Iverson (**LHX Attack Chopper**) für Electronic Arts als Flugsimulant verantwortlich. Sein **US Navy Fighters** kam Ende des Jahres in die Geschäfte und demonstrierte, wie eine moderne Flugsimulation aussehen sollte. Ein Weihnachtsfest danach setzte sich DID dank des **Eurofighter 2000** endgültig in die Flieger-Oberklasse. Neben grafisch ansprechenden Mainstream-Produkten gibt es auch eine Nische für die zwar wenigen, dafür aber umso motivierteren Hardcore-Spieler. Darunter fallen Titel wie **Back to Bagdhad** von MSI, SSIs **SU-27 Flanker** (beide 1996) und **F/A-18 Korea**, das Graphic Simulations 1997 vorstellte. Allen Programmen gemein ist anspruchslose, übelste Optik und ein gnadenloser Realismus, weswegen sie dem Normalspieler für gewöhnlich kaum Spaß machen.

Die Zukunft am Himmel

Nachdem fast alle angekündigten F-22-Spiele in den Regalen liegen, erscheinen in diesem Jahr zwei Produkte um die F/A-18. Sowohl bei Interactive Magic als auch im Hause Digital Integration laufen Entwicklungen zu den Titeln **iF/A-18E Carrier Strike Fighter** und **F/A-18 Superhornet**.

Bei DID ist man ebenfalls nicht untätig und arbeitet an **F22: Total Air War**, einem Add-On für **F22 ADF**. Außerdem programmieren die Briten an ihrer **EBT**-(Electronic Battlefield of Tomorrow)-Reihe, die alle Waffengattungen miteinander vereinen soll. Die Hardcore-Fraktion unter den Fliegern wartet schon gespannt auf Flying Legends' **SU-27 Flanker 2.0**, das in diesem Sommer abheben wird. Storylastig dank umfangreicher Videosequenzen wird **Jetfighter Fullburn** von Mission Studios ausfallen.

Voraussichtlich in der nächsten Ausgabe finden Sie einen Test zu **Falcon 4.0** aus dem Hause Microprose. Auch Andy Hollis liegt nicht auf der faulen Haut, sondern werkelt fleißig an dem nächsten **Jane's**-Produkt mit dem schlichten Namen **F-15**.

Die Bewertung

In unserem nachfolgenden Vergleichstest stellen wir Ihnen elf aktuelle Titel vor, wobei **F/A-18 Hornet 3.0** und **F/A-18 Korea** der Firma Graphic Simulations aufgrund der winzigen Unterschiede in einem Artikel abgehandelt werden. Die Bewertung



Grafisch stark verbessert: SU-27 Flanker 2.0.



Andy Hollis schlägt wieder zu, diesmal mit der F-15.

wurde bei älteren Spielen, nämlich Top Gun und ATF, dem momentanen Stand angepaßt.

Der Wertungskasten ist ebenfalls modifiziert, um dem Genre gerecht zu werden. Bei einem Flugsimulator ist die grafische und akustische **Präsentation** von großer Bedeutung, wobei die Note hauptsächlich von der Grafik beeinflußt wird. Essentiell ist ebenfalls die **Steuerung**, denn was habe ich von einem Spiel, das sich kaum kontrollieren läßt? Die **Zugänglichkeit** gibt an, wie leicht Anfänger mit dem Programm umgehen können und ob vor lauter Realismus nicht das Bedienen vergessen wurde. Der **Umfang** spiegelt wieder, wieviele Missionen und Szenarien im Spiel stecken und wie lange man damit beschäftigt ist. Den gleichen Aufrag zigmal zu spielen, wird selbst bei der schönsten Grafik und dem tollsten Spielprinzip schnell langweilig. Mit dem Slider **Action/Realismus** geben wir das Verhältnis dieser beiden Komponenten wieder. Ein Produkt kann durchaus großen Spaß machen und trotzdem vom Boden der Realität meilenweit entfernt sein. Der **Spielspaß** schließlich zeigt Ihnen den wichtigsten Punkt eines Produkts an. **(mash)**

F22 AIR DOMINANCE FIGHTER



Bestimmte Flugmanöver zaubern die passenden Kondensstreifen.



Auch mit 3Dfx-Karte werden Texturen von Flächen, auf denen Bodendetails zu sehen sind, nicht gefiltert.

Spätestens mit »EF 2000« zeigte Digital Image Design, daß eine komplexe Flugsimulation nicht unbedingt so aussehen muß, als hätten die Grafiker Urlaub gehabt. Die Truppe um Martin Kenwright präsentiert mit dem Nachfolger ihren Beitrag zum momentan am häufigsten umgesetzten Kampfflugzeug, der F-22.

Mittendrin statt nur dabei

In drei Kampagnen mit insgesamt 33 Missionen macht sich stets das Gefühl breit, an einem »echten« Konflikt teilzunehmen. Überall tut sich etwas, fliegen andere Maschinen durch die Gegend und fahren Lkws auf dem Boden herum. In diesem Ambiente zeigen Sie nun Ihren Gegnern, daß Sie mit den fest vorgegebenen Raketen und Bomben sowie den Radarmodi umzugehen wissen. Das sollten Sie auch, denn die Gegnerintelligenz ist nicht von schlechten Eltern.

Ein kleines Echtzeitstrategiespiel haben die Programmierer dazu noch eingebaut, in dem Sie in einem AWACS-Aufklärer sitzen und den eigenen Maschinen Befehle erteilen. Auf Wunsch fliegen Sie jede x-beliebige F-22, die sich auf dem Schlachtfeld tummelt, selbst. Bis zu 16 Piloten nehmen an den Mehrspieleraufträgen teil, in denen Sie sich entweder jeder gegen jeden oder im Team mit Raketen und Kanonen beharken.

Zur Referenz fehlen dem ADF ein paar wichtige Zutaten: Einmal sind nur in begrenztem Umfang Optionen vorhanden, die Bewaffnung läßt sich überhaupt nicht ändern. Wie schon beim Eurofighter verschrecken die komplizierten Bedienmöglichkeiten Anfänger. Alle anderen werden mit sehr schöner Beschleunigeroptik belohnt – vorausgesetzt, Sie verfügen über die passende Hardware in Ihrem Hangar wie 3Dfx-Karte und einen 200 MHz-Prozessor oder gleich einen Pentium2.

Fazit: Von kleinen Mängeln abgesehen ist ADF eine ausgezeichnete Simulation. Leider geriet der Frustfaktor ziemlich hoch, Einsteiger sollten also die Finger von DIDs Flieger lassen. **(mash)**

F22 ADF

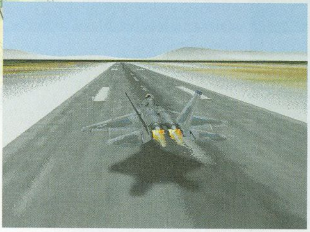
Hersteller: Ocean
Test in Ausgabe: 1/98

Action – Realismus

Präsentation:
Steuerung:
Zugänglichkeit:
Umfang:

Spielspaß: 82

F-22 RAPTOR



Beim Starten erkennen Sie die softwaremäßig gefilterten Bodentexturen und das Hitzeflimmern der Abgasstrahlen.



Küstenverläufe sehen aus entsprechend großer Höhe besonders schön aus.

Nachdem NovaLogics erster Versuch am Jet-Himmel namens »Lightning 2« recht mäßig ausfiel, machten sich die Designer »Comanche 3«-gestählt an den zweiten Versuch – mit Erfolg.

Wo ist der nächste Gegner?

Übertriebenen Realismus kann man den Kaliforniern wirklich nicht vorwerfen – egal, ob es sich um Hubschrauber- (»Comanche«) oder Panzersimulationen (»Armored Fist«) handelt, immer steht die Action im Vordergrund. F-22 Raptor bildet da keine Ausnahme. Und wie es sich für einen zünftigen Vertreter dieses Genres gehört, macht die Grafik einen sehr hübschen Eindruck – auf 3Dfx-gefilterte Texturen müssen Sie hingegen verzichten, denn 3D-Karten werden generell nicht unterstützt. Ansonsten werden Sie optisch etwa mit Hitzeflimmern hinter den Triebwerken verwöhnt. In den 46 Aufträgen jagen Sie andere Flieger, eskortieren eigene Transporter und bomben die Basen des Kontrahenten in Grund und Boden. Das geht selbst Einsteigern schon bald leicht von der Hand am Knüppel, denn die Bedienung gestaltet sich erfreulich unkompliziert. Wer sich also nicht zum »harten Kern« der PC-Piloten zählt und auf ultrarealistisch agierende Flügelleute verzichten kann, findet hier ein schönes Programm. Besonders interessant sind Duelle über das Internet. Falls Sie über einen 32-Bit-Zugang verfügen, können Sie sich dank der mitgelieferten Software »NovaWorld« einloggen und (von den Telefongebüren abgesehen) kostenlos gegen bis zu 100 Mitspieler pro Gebiet antreten. Die Geschwindigkeit dabei ist überraschend, selbst in vollen Arenen bleibt die Grafik flüssig.

Fazit: Der akribische Simulant in mir fühlt sich unterfordert, doch ansonsten fliege ich gern eine Runde mit NovaLogics F-22. **(mash)**

F-22 RAPTOR

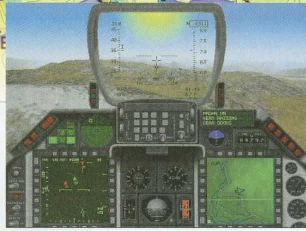
Hersteller: NovaLogic
Test in Ausgabe: 1/98

Action – Realismus

Präsentation:
Steuerung:
Zugänglichkeit:
Umfang:

Spielspaß: 81

F-16
FIGHTING FALCON



Bald dürfen 3Dfx-Piloten mit der F-16 Fighting Falcon in beschleunigte Lüfte abheben.

Mit einem ganz anderen Flugzeug beschäftigt sich Digital Integration. Dabei lieferte das britische Team die beste F-16-Simulation des Jahres 1997 ab.

Falkner nach vorn!

Neben Einzel- und Trainingsaufträgen warten hier drei Kampagnen auf Piloten des einsitzigen Jets, die maximal aus 20 Einzeleinsätzen bestehen. Vor dem Start legen Sie mit dem sehr umfassenden Missionsplaner Wegpunkte und vieles mehr fest, die Bewaffnung läßt sich aus einer Unzahl an Waffensystemen bestimmen.



Treffer! Dieser Gegner macht uns so schnell keine Sorgen mehr.

Einmal in der Luft warten mannigfaltige Aufgaben auf Sie. Neben den obligatorischen Eskort- und Jagdaufgaben müssen Sie von Bodentruppen angelaserte Ziele ausschalten oder selbst die unglücklichen Basen und Gebäude aussuchen, die ihrer Vernichtung harren. Mit Hilfe von Kameras klären Sie dazu die Lage auf. Je nach Erfolg wird vom gerade geflogenen Auftrag der folgende beeinflußt. Die Grafik paßt sich dank umfangreicher Optionen auch an schwächere Pentiums an, für volle Details brauchen Sie allerdings eine CPU mit 200 MHz. Und selbst dann sind nur wenige Feinheiten in der Landschaft zu sehen. Generell finden sich kaum andere Einheiten im Operationsgebiet. Bis zu 16 Flieger steigen im Netzwerk gegeneinander oder zu einer rudimentären »Capture the Flag«-Mission auf.

Demnächst veröffentlicht die Firma übrigens die Compilation »Front Line Fighters«, in der neben den sehr guten Hubschrauberspielen »Hind« und »Apache Longbow« F-16 Fighting Falcon (das in den USA übrigens iF-16 Viper heißt) samt einer Missions-CD beiliegen. Zudem wird die Grafik durch 3Dfx-Unterstützung ordentlich aufgepeppt.

Fazit: Am Kampffalken begeistern mich die abwechslungsreichen Missionen und das gute Flugmodell. Allerdings ist auch hier etwas Einarbeitungszeit notwendig, bevor Sie Ihre ersten Erfolgserlebnisse haben. **(mash)**

F-16 FIGHTING FALCON

- **Hersteller:** Digital Integration
- **Test in Ausgabe:** 8/97

Action — Realismus

Präsentation:
Steuerung:
Zugänglichkeit:
Umfang:

Spielspaß: 80

ADVANCED TACTICAL FIGHTERS

Ein knappes halbes Jahr nach der Missions-CD zu »U.S. Navy Fighters« erschien dessen Nachfolger, in dem sich alles um die Wachablösung der bewährten F-15 dreht: den Advanced Tactical Fighter. Ein Wettbewerb, den in der US Air Force übrigens die F-22 für sich entschieden hat.



Die F-22 ist nur eines der vielen Flugzeuge, die Sie hier durch die Gegend bugsieren dürfen.

Die Masse macht's

Schon im eigentlichen Hauptprogramm standen sieben verschiedene Flugzeuge auf der Startbahn. In der momentan erhältlichen Version »ATF Gold« bekommen Sie noch zusätzlich die Missions-CD NATO Fighters geboten. Somit haben Sie insgesamt elf Maschinen wie die F-22, F-16, F-117A oder den Bomber B-2A, außerdem die Prototypen und Experimentalflieger XF-29 FSW oder X-31 EM. Darüberhinaus lassen sich über den Missionseditor weitere 60 Fluggeräte steuern. 120 Einsätze finden sich auf dem Flugplan, drei komplette Szenarien entführen Sie ins Land der Pyramiden, nach Sibirien und in die westlichen Teile der Ex-UdSSR.



Zack! Getroffene Flieger zerbrechen in niedliche Einzelteile.

Vom Vorgänger unterscheidet sich das Programm – von den Flugzeugen und Aufträgen abgesehen – nur wenig. Wie bei Top Gun lassen sich die MFDs ins Cockpit einblenden. Die Mehrwerte betreffen neben der leicht verbesserten Grafik einen Netzwerkmodus und das Jane's-typische informative Multimedia-Nachschlagewerk. Nichtsdestotrotz stellt das Programm einen gelungenen Kompromiß aus Realismus bei gleichzeitiger Bedienungsfreundlichkeit dar.

Fazit: Der ATF erreicht zwar nicht mehr ganz die Gipfelhöhe moderner Flugsimulationen, in der Gold-Version ist er aber ein guter Einstieg ins Genre. **(mash)**

ATF

- **Hersteller:** Jane's Combat Simulations
- **Test in Ausgabe:** 6/96

Action — Realismus

Präsentation:
Steuerung:
Zugänglichkeit:
Umfang:

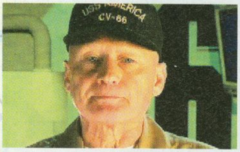
Spielspaß: 75

TOP GUN
FIRE AT WILL!

Vom Oldie »Strike Commander« abgesehen, ist Top Gun die einzige Flugsimulation, die tatsächlich eine atmosphärische Handlung besitzt. Dazu benutzte Spectrum Holobyte schlicht und ergreifend den bislang erfolgreichsten Fliegerfilm gleichen Namens.

Auf Tom Cruises Spuren

Hier übernehmen Sie in den über 40 Missionen (Training und drei Szenarien) die Rolle des Maverick, der im Original von Schönling Tom Cruise gemimt wird. In professionell gemachten Videosequenzen wird die Story fortgeführt, kleine Nachrichtenschnipsel eingeblendet und die Briefings abgehalten. Als einziges Flugzeug steigen Sie in die F-14, die Sie in den Kampagnen auch selbst bewaffnen dürfen. Das Flugverhalten allerdings ist recht schlicht gehalten, selbst im höchsten Schwierigkeitsgrad haben Gelegenheitsspieler mit der Tomcat kaum Probleme. Das Verhalten Ihrer Flügelleute ist übrigens vom nicht beeinflußbaren Handlungsverlauf abhängig.



Ein alter Bekannter: Hondo, der Ihnen per Video-Briefing Befehle gibt



Bei Top Gun werden Sie über zwei Pop-up-Fenster über wichtige Dinge informiert.

Die Spielgrafik kann sich mit im gleichen Zeitraum erschienenen Spielen wie ATF oder dem EF 2000 nicht messen, denn die Texturen sind auch im SVGA-Modus noch recht grob. Weitaus effektvoller klingen da Soundeffekte und vor allem die orchestrale Musik, die passende Stimmung verbreitet. Diese können bis zu 16 Netzwerkpiloten genießen. Falls Sie das Spiel unter Windows 95 laufen lassen, ruckt die Darstellung sogar noch auf einem P233/MMX; unter DOS reicht hingegen ein Prozessor mit nur 133 MHz.

Fazit: Falls Sie auf eine atmosphärische Story Wert legen, kommen Sie um Top Gun mangels Konkurrenz nicht herum. Alle anderen sollten sich jedoch darauf einstellen, eher ein Actionspiel denn eine ernsthafte Simulation zu bekommen. Und dafür wiederum ist die Grafik unterdurchschnittlich. **(mash)**

TOP GUN: FIRE AT WILL!
- **Hersteller:** Spectrum Holobyte/MicroProse
- **Test in Ausgabe:** 4/96

Action – Realismus

- **Präsentation:** ★★★★
- **Steuerung:** ★★★★★★★
- **Zugänglichkeit:** ★★★★★★★★
- **Umfang:** ★★★★★★★

Spielspaß: 73

---

iF-22
THE F 22 RAPTOR SIMULATOR

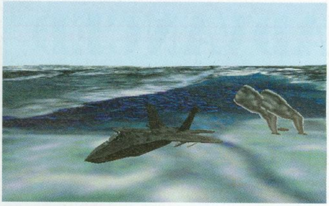
Die erste im Hause Interactive Magic entwickelte Flugsimulation beschäftigt sich – wer hätte es gedacht – mit der F-22. Und würden nicht viele kleine unnötige Design-Macken stören, hätten die Programmierer ein Oberklasse-Produkt abgeliefert.

Luftlöcher bei Design und Technik

In der Mitte des letzten Jahres, kurz nach der E3, hob auch »Wild« Bill Stealey ab, um mit seiner Truppe den Wettflug um die beste F-22-Simulation zu gewinnen. Dabei standen die Chancen gar nicht schlecht: Als erstes Programm hatte iF-22 die Unterstützung von 3D-Karten serienmäßig an Bord; zwei dynamische Kampagnen sorgen für Spannung. An einen »Capture the Flag«-Mehrspielermodus wurde netterweise ebenfalls gedacht, der in dieser ausgeprägten Form allen neueren Flugsimulationen fehlt.

Bis zu einer gewissen Höhe macht das Terrain samt der Satellitentexturen einen hübschen Eindruck.




Bodendetails wie die Rauchfahnen wirken durch die Ränder förmlich hineingeklebt.

Leider läßt die technische Umsetzung zu wünschen übrig. Ohne Beschleuniger sind die Bodentexturen ziemlich pixelig, zudem wirken alle Objekte wie hineingeklebt. Während des Einsatzes ist es unmöglich herauszufinden, welche Missionsziele bereits erfüllt wurden und welche nicht.

Nichtsdestotrotz ist iF-22 ein gefälliges Programm, mit dem Anfänger wie Fortgeschrittene ihre Freude haben können. Mittlerweile ist eine Missions-CD mit dem Namen »The Persian Gulf Campaign« erhältlich, die Sie in den Mittleren Osten zu Iranern und Irakis verfrachtet.

Fazit: Keine unbedingte Kaufempfehlung, doch Spaß macht iF-22 mit den interessanten Optionen allemal. **(mash)**

iF-22: RAPTOR SIMULATOR
- **Hersteller:** Interactive Magic
- **Test in Ausgabe:** 10/97

Action – Realismus

- **Präsentation:** ★★★★
- **Steuerung:** ★★★★★★★
- **Zugänglichkeit:** ★★★★★★★
- **Umfang:** ★★★★★★★★

Spielspaß: 72

JOINT STRIKE FIGHTER



Mit einer 3Dfx-Karte erhalten Sie hübsche Lichteffekte beim Abfeuern von Raketen.



Einer der neuen Wundervögel ist die X-32 von Boeing. Auch ohne 3D-Karte pixeln die Bodentexturen nicht auf.

Mit JSF legt das norwegische Entwicklerteam Innerloop sein Simulations-Debut vor. Die hervorstechendste Eigenschaft des Programms ist die wunderschöne Optik.

Flexible Flugplanung

Ein weiteres einzigartiges Merkmal ist die Notwendigkeit, alle Einsätze selbst festzulegen. In den vier Operationsgebieten befinden sich Primär- und Sekundärziele, von denen Sie erstere in einem bestimmten Zeitrahmen vernichten müssen. Das tun Sie mit zwei noch nicht real existierenden Wundervögeln, nämlich der X-32 von Boeing und der X-35 des Herstellers Lockheed/Martin. So legen Sie selbst Wegpunkte fest, bestimmen die Bewaffnung und teilen Ihre Flügelleute ein.

Dadurch fehlt dem Spiel allerdings ein wesentliches Element, denn eine Handlung ist so gut wie nicht vorhanden. Zudem kann so der PC nicht in dem Maße korrigierend eingreifen, wie bei einer zünftigen dynamischen Kampagne (siehe Jane's Helikopter-Sim »Longbow 2«). Dafür verhalten sich die Gegner recht gewitzt, das Flugverhalten macht ebenfalls einen guten Eindruck. Multiplayermäßig sieht es dagegen trist aus, denn Sie können nur mit maximal acht Leuten im Luftkampf gegeneinander antreten. Einen Team- oder gar »Capture the Flag«-Modus haben die Designer nicht eingebaut.

Egal, ob Sie über eine 3Dfx-Karte verfügen oder nicht, JSF definiert momentan klar die optische Obergrenze in der PC-Fliegerei. Schon ohne 3D-Karte sieht die HiColor-Grafik atemberaubend aus; im Tiefflug mutieren die Bodentexturen nicht zu Fußballfeldern. Auf den ersten Blick fällt die 3D-Unterstützung nur durch die schöneren Lichteffekte auf.

Fazit: Ein paar Optionen mehr, eine spannende Kampagne, und ich wäre glücklich und zufrieden. Immerhin läßt die schöne Grafik alle anderen Konkurrenten blaß aussehen. (mash)

JOINT STRIKE FIGHTER

▶ **Hersteller:** Eidos Interactive
▶ **Test in Ausgabe:** 12/97

Action — Realismus

Präsentation:
Steuerung:
Zugänglichkeit:
Umfang:

Spielspaß: 67

JET FIGHTER 3



Auch für heutige Verhältnisse ist Jetfighter 3 immer noch nett anzusehen.

Ebenfalls in die Gattung der actionorientierten PC-Fliegereien gehört dieses Produkt von Mission Studios. Ein knappes Jahr nach dem Release wurde das Programm aufgewertet und steht jetzt unter dem Namen »Jetfighter 3 plus« in den Geschäften.

Quantität statt Qualität

In der deutschen Wiederveröffentlichung (im Ausland als »Platinum Edition« in den Regalen) bekommen die beiden Kampagnen, von denen eine nicht-linear ist, Zusatzfutter in Form von 70 zusätzlichen Aufträgen. Dadurch erhöht sich die Anzahl der insgesamt vorhandenen Missionen auf rund 160. Als weitere Neuerung finden Sie die F-14, die sich zur F-22 und F/A-18 des Ursprungsprogramms gesellt. Das Fluggebiet wurde außerdem nahezu verdoppelt.



Ihre Heimat: Der fiktive Flugzeugträger UNS Peacekeeper.

An den Schwächen des Originals ändert sich indes nichts: Im Flug sind die Unterschiede zwischen den drei Fliegern kaum wahrnehmbar, Waffen gibt es immer nur päckchenweise. So müssen Sie auch bei reinen Luft-Luft-Einsätzen ärgerlicherweise immer ein paar Bomben mit herumschleppen.

In der Software-Variante sehen die Jetfighter recht hübsch aus, brauchen jedoch für die Auflösung von 640 mal 480 Bildpunkten schon einen dicken Pentium. Die 3Dfx-Version läuft etwas schneller, gefilterte Texturen und Transparenzeffekte werten dann die Darstellung auf. Wem das Geschehen zu schwierig ist, benutzt die eingebauten Cheats wie automatische Landungen. Einen Multiplayer-Modus bietet das Spiel indes nicht.

Fazit: Vor allem für Anfänger ist dieses Komplettpaket geeignet, denn der Einstieg fällt leicht. Mir persönlich hat das Spiel aber zuwenig Optionen und Tiefgang. (mash)

JETFIGHTER 3

▶ **Hersteller:** Mission Studios
▶ **Test in Ausgabe:** 2/97

Action — Realismus

Präsentation:
Steuerung:
Zugänglichkeit:
Umfang:

Spielspaß: 65

F/A-18 HORNET 3.0/KOREA



Polygone, nichts als nackte Polygone. (F/A-18 Hornet 3.0)



Mittels 3Dfx-Karte gibt es auch Texturen, hier ist schön die schwere Bewaffnung der F/A-18 zu sehen. (F/A-18 Korea)

Gleich zwei Spiele rund um die F/A-18 Hornet brachte Graphic Simulations letztes Jahr heraus. Da das später erschienene Korea sich nur durch die 3Dfx-Unterstützung und neue Missionen vom Vorgänger unterscheidet, handeln wir beide Programme zusammen ab; die Bewertung bezieht sich auf F/A-18 Korea.

Anstrengender Pseudo-Realismus

Jeweils 28 Einsätze wollen absolviert werden, in denen Sie den obligatorischen Geleitschutz fliegen dürfen oder Bodenziele angreifen sollen. Das fachgerechte Abliefern Ihrer Fracht gestaltet sich recht kompliziert: Das Spiel unterscheidet nicht nur zwischen Luft- und Bodenradar, sondern bietet darüber hinaus die (realen) Untermodi der Erfassungssensoren. Dadurch erfordert es viel Training, bis Sie schnell genug sind, um die vielfältigen Bedrohungen durch andere Flugzeuge und Bodenstellungen abzuwehren.

Auch das Starten will gelernt sein, denn die Piloten müssen auf den restlichen Verkehr am Boden und auf Funkdisziplin achten.

Grafisch benutzen beide Simulationen ausschließlich Polygone, wodurch die Darstellung zwar flüssig, aber ziemlich eintönig ist. Nur Korea bietet Unterstützung für 3Dfx-Karten und somit Texturen, die aber ebenfalls recht detailarm gehalten sind. Per Netzwerk können lediglich vier Flieger gegeneinander antreten.

Fazit: Ganz ehrlich: Soviel Arbeit muß es nun wirklich nicht sein. Das Programm bietet Realismus pur und erfordert viel Übung vor dem Erfolg. **(mash)**

F/A-18 HORNET 3.0/KOREA

- **Hersteller:** Graphic Simulations
- **Test in Ausgabe:** 2/98

Action — Realismus

Präsentation:
Steuerung:
Zugänglichkeit:
Umfang:

Spielspaß: 64

F-22 LIGHTNING 2



Eine MiG-29 in ihrer ganzen Pracht. Grafisch gehörte F-22 Lightning 2 zur damaligen Oberklasse.



Ein virtuelles Cockpit darf in einem modernen Programm natürlich nicht fehlen.

Im Herbst 1996 veröffentlichte NovaLogic seine erste Flugsimulation – und erlebte damit fast eine kräftige Bauchlandung.

Weder Fisch noch Fleisch

In der ersten moderneren Umsetzung einer F-22 für Pentium-bestückte Rechner warten 29 Einsätze in vier Feldzügen auf mutige Recken. Alle Missionen lassen sich auch direkt anwählen, was die Motivation nicht gerade hebt. Die Waffensysteme werden Ihnen dabei vom Rechner fest vorgegeben.

Zum Thema Schwierigkeitsgrad, Wetterbedingungen und dem Flugverhalten der Maschine können Sie ebenfalls keine Entscheidungen treffen, denn diesbezügliche Optionen haben die Programmierer gleich ganz weggelassen. Das Auftragsdesign gestaltet sich lieblos und langweilig – für gewöhnlich machen Sie Ihre Gegner auf dem Radar aus, schicken ihnen eine Rakete auf den Hals und warten auf die Treffermeldung.

Dogfights sind dünn gesät, lediglich bei Bodenangriffen bekommen Sie Ihr Ziel auch zu Gesicht. So ist das Spiel ein mißlungener Hybrid aus Action und Simulation. Vor dem Absturz rettet sich die Lightning (die ja mittlerweile in der Realität Raptor heißt) mit dem Missionseditor und der schönen Mehrspieleroption.

Zudem warten die Kalifornier mit gutaussehender Darstellung auf, die zur Zeit der Veröffentlichung die beste auf dem Markt war – wie von NovaLogic gewohnt. Die F-22 selbst ist nach heutigen Maßstäben immer noch eine Pracht. Die Landschaft an sich ist ebenfalls gelungen, indes dürften ruhig ein paar Bodendetails mehr aufzufinden sein.

Fazit: Aufgrund des mangelnden Realismus kann der Lightning nicht gegen die Konkurrenz bestehen. Und für einen Action-Titel fehlt der Pep. **(mash)**

F-22 LIGHTNING 2

- **Hersteller:** NovaLogic
- **Test in Ausgabe:** 12/96

Action — Realismus

Präsentation:
Steuerung:
Zugänglichkeit:
Umfang:

Spielspaß: 58

EINE STARKE TRUPPE

PC Player fragt nach: Neben einem leibhaftigen Bundeswehrpiloten lassen wir einige Größen aus der Flugsimulations-Szene zu Wort kommen.



Endlich am Ziel! Leider durfte unser Redakteur Martin Schnelle den Tornado nicht mit nach Hause nehmen ...

Was macht Simulations-Experte Martin Schnelle, um sich für einen Jet-Schwerpunkt fortzubilden? Er besucht das Jagdbomber-Geschwader 32 der Bundeswehr in Lechfeld. Nach einer Führung über den Campus gab es die Gelegenheit, mit einem »echten« Piloten zu sprechen.
Außerdem interessierte sich unser PC-Flieger sehr für den Profi-Simulator der kanadischen Firma CAE. Dieses Gerät ist ausschließlich für das Flugverhalten des virtuellen Tornados verantwortlich. Der Hauptunterschied zwischen diesem professionellen Simulator und einem PC-Spiel besteht darin, daß jedes Einzelteil des Tornados wie etwa die Schaufeln der Triebwerke ein digitales Gegenstück hat. So lassen sich Folgefehler viel besser simulieren, beispielsweise wenn die Ölzufuhr der Maschinen gestoppt wird.
Der digitale Tornado kann dennoch nicht das reale Fluggefühl ersetzen. Das Gerät dient hauptsächlich dazu, die Besatzung mit Notfällen zu konfrontieren, die man in der Realität nicht üben kann.

Das Piloten-Interview

PC PLAYER: Major Pöppel, stellen Sie sich unseren Lesern bitte kurz vor.



Major Sven Pöppel, Pilot und S3e-Offizier.

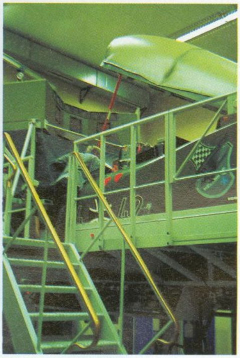
MAJOR PÖPPEL: Ich bin 1981 in die Bundeswehr eingetreten und habe die ganz normale Ausbildung zum Waffensystemoffizier (WSO) gemacht. Einige Zeit bin ich Alpha-Jets geflogen, dann bekam ich in England die Tornadoschulung. Seit April '84 bin ich in diesem Geschwader, war unter anderem Ordonnanzoffizier, also die rechte Hand des Geschwaderkommodore. Dann hat 1990 die Bundeswehr 14 WSOs die einmalige Chance geboten, Pilot zu werden. 1992 war ich mit der Ausbildung fertig, und seit zwei Jahren bin ich S3e-Offizier, der für die Einsatzplanung zuständig ist.

PC PLAYER: Wie sieht die Zukunft der Fliegerei hinsichtlich von Neuentwicklungen wie dem Eurofighter oder der F-22 bei der Bundeswehr aus?

MAJOR PÖPPEL: Die Version des Tornados, die wir hier fliegen, ist gerade fünf Jahre alt und daher hochmodern. Die Leistungsfähigkeit der F-4 »Phantom« ist aber mittlerweile nicht mehr ausreichend, weswegen es absolut dringend erforderlich ist, daß wir den Eurofighter bekommen.

PC PLAYER: Sie verbringen ja recht viel Zeit am Simulator. Wie sehen Sie den Vergleich zwischen dem Gerät und dem echten Fliegen?

MAJOR PÖPPEL: Da besteht schon noch ein himmelweiter Unterschied. Der Simulator verzeiht jeden Fehler, das Flugzeug dann nicht mehr. Außerdem ist der ganze Streß, diese über-hundertprozentige Konzentration, im Simulator nicht unbedingt gegeben. So kann man Anflüge üben, »Knöpfchenkunde« betreiben und in erster Linie Notverfahren nachstellen. Auch die G-Kräfte fehlen, selbst wenn diese im Tornado nicht so schlimm sind wie in einer Jagdmaschine.



Im Simulator sitzt die Besatzung in einem echten Tornado-Cockpit inklusive der kompletten Original-Elektronik.

»Wild« Bill Stealey (Interactive Magic)



Die Zukunft:
»Der Traum vom Fliegen ist so alt wie die Menschheit. In der heutigen Zeit kommt noch die Faszination neuer Technologien hinzu. Gebrauch davon macht etwa War-



Birds, das auch noch die Möglichkeit bietet, sich im fairen Wettstreit mit anderen echten, realen Piloten zu messen. Und genau hier liegt die Zukunft von Flugsimulationen.«

Eine wahre Geschichte:

»Sid Meier und ich spielten während einer Messe Anfang der 80er Jahre in Las Vegas an einem Flugsimulations-Automaten. Und obwohl ich Pilot bin, gewann Sid fast jedes Spiel. Ich hasse es, zu verlieren! Sid sagte, er könne das Verhalten der Computergegner im voraus bestimmen und innerhalb von drei Wochen eine bessere Simulation schreiben. Ich sagte ihm, wenn er das schafft, vertreibe ich sein Spiel. Natürlich dauerte es länger, bis Hellcat Ace fertig wurde, aber ich habe mein Wort gehalten und es tatsächlich geschafft, einige tausend Stück davon zu verkaufen. Das war die Geburtsstunde von Microprose - und was daraus geworden ist, wissen wohl alle.«

John Garcia (NovaLogic)



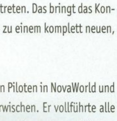
Die Zukunft:

»Das gesamte Genre befindet sich in einem phänomenalen Wachstumsprozeß. Stärkere Computer verarbeiten Daten mit extremen Geschwindigkeiten. Und wenn dazu noch das Online-Element wie etwa NovaWorld kommt, wo sich bis zu 100 Flieger bekämpfen, bekommt die Erfahrung einer Flugsimulation eine noch größere Dimension. Nirgendwo sonst kann man sich so einfach einloggen und gegen die besten Piloten antreten. Das bringt das Konzept einer Kampfsimulation zu einem komplett neuen, authentischeren Level.«

Eine wahre Geschichte:

»Ich verfolgte einen anderen Piloten in NovaWorld und konnte ihn partout nicht erwischen. Er vollführte alle möglichen Ausweichmanöver sehr gut, und ich war nicht in der Lage, einen vernünftigen Schuß anzubringen. Ich dachte, der Kerl muß ein echter Pilot sein! Weil ich unter meinem eigenen Namen flog, schickte mir der Flieger eine E-Mail. Und es stellte sich heraus, daß er ein ganz normaler Junge aus dem Mittleren Westen war!«

Martin Kenwright (DID)



Die Zukunft:

»In der Zukunft zeigen wir mit Electronic Battlefied of Tomorrow (EBT), daß wir ein völlig dynamisches, integriertes Schlachtfeld schaffen können. Der User kauft sich ein Kernprogramm und rüstet dieses mit günstigen Upgrades immer weiter auf. Wir können jeden x-beliebigen Punkt auf der Welt einbauen und wollen eine unbegrenzte Anzahl Benutzer über das Netz in das Schlachtfeld bekommen.«

Eine wahre Geschichte:

»Auf der letzten Pressetour in USA nahm mein Fahrer die falsche Abzweigung. Plötzlich wurden wir von Uniformierten umringt, die ihre Waffen auf uns richteten. Tja, wir waren versehentlich in die Einfahrt des Hochsicherheitstraktes eines Gefängnisses geraten. Fast wäre dies das Ende von DID gewesen ...«

Andy Hollis (Origin/Jane's)



Die Zukunft:

»Wir leben in einer für Jet-Enthusiasten wundervollen Zeit! Die Flugmodelle sind mittlerweile so präzise wie die militärischer Simulationen, die Künstliche Intelligenz kann selbst menschliche Eigenschaften wie Erschöpfung und Erfahrung simulieren. Mit Jane's F-15 werden wir außerdem photorealistisches Terrain zeigen. In der Zukunft wird die Grafik noch besser werden, und die Mehrspielmodi nehmen an Bedeutung zu, da mehr und mehr Leute einen Internet-Zugang haben. Auch das Kampagnensystem kann immer mehr verschiedene Situationen darstellen. So bekommen Sie das Gefühl, ein kleiner, aber wichtiger Teil eines großen Konfliktes zu werden.«

Eine wahre Geschichte:

»Das allererste Programm, das ich geschrieben habe, war eine Flugsimulation. Es war sogar das erste Multiplayerspiel, denn es hatte einen Split-Screen. Das war 1984, das Spiel hieß MiG Alley Ace und erschien bei Microprose. Es gab eine C-64- und eine Atari 400/800-Version, die ich jeweils in ein paar Monaten komplett alleine geschrieben habe – inklusive Handbuch! Heutzutage arbeiten etwa 15 Leute eineinhalb Jahre zusammen, um eine Simulation der Jane's-Reihe zu vollenden.«

(mash)

Das kleine Flieger-ABC

AAA: Anti-Aircraft Artillery (Flugabwehrgeschütze).
AAM: Air-to-Air Missile (Luft-Luft-Rakete).
AGM: Air-to-Ground Missile (Luft-Boden-Rakete).
AIM: Air Intercept Missile (Abkürzung für Luft-Luft-Raketen bei der USAF).
AMRAAM: Advanced Medium Range Air-to-Air Missile (Mittelstrecken-Luft-Luft-Rakete).
AWACS: Airborne Warning and Control System (Flug-Aufklärer, versorgt Flieger während des Einsatzes mit Daten).
ATF: Advanced Tactical Fighter (Ausschreibung der US-Streitkräfte für ein neues Luftüberlegenheits-Flugzeug).
Bandit: Gegnerisches Flugzeug.
Bogey: Nicht identifiziertes Flugzeug.
BVR: Beyond Visual Range (Bereich außerhalb der Sichtweite).
CAP: Combat Air Patrol (Patrouillenflug ohne direkten Angriffsbefehl).
CAS: Close Air Support (Luft-Boden-Angriff zur Unterstützung befreundeter Bodentruppen).
Chaff: Metallstreifen oder ähnliches. Wird benutzt, um das Radar zu verwirren.
ECM: Electronic Countermeasures (Elektronische Störsysteme gegen Radar und Infrarotortung).
Flare: Stark hitzeentwickelnde Gegenmaßnahme, die gegen IR-gesteuerte Waffen eingesetzt wird.
Full Military Power: Vollgas inklusive Nachbrenner.
GPS: Global Positioning System (Satellitengestütztes Navigationssystem, bestimmt die Position auf einen halben Meter genau).
HARM: High-Speed Anti Radiation Missile (Rakete, die direkt auf Radarsignale reagiert und sie anfliegt).
HUD: Head-Up Display (Anzeige, die direkt an eine Scheibe vor dem Piloten projiziert wird).
ILS: Instrument Landing System (Gerät, mit dem man nur durch die Instrumente landen kann).
IFF: Identification Friend or Foe (System, das dem Piloten die Identifizierung von Freund oder Feind erleichtert).
JDAM: Joint Direct Attack Munition (spezielle Bombe, die mittels GPS metergenau abgeworfen werden kann).
JSF: Joint Strike Fighter (Ausschreibung der US-Streitkräfte für ein neues Multirollen-Kampfflugzeug).
LGB: Laser Guided Bomb (Bombe, die per Laser ins Ziel geführt wird).
MFD: Multi-Functional Display (Sichtschirm für unterschiedliche Anzeigen wie Radar, Waffensysteme, usw.).
Pigeons: Allierte Flugzeuge.
SAM: Surface-to-Air Missile (Boden-Luft-Rakete).
Stall: Überziehen; das Flugzeug verliert aufgrund zu geringer Geschwindigkeit den Auftrieb und kippt ab.
TFR: Terrain-Following Radar (Terrain-Radar, wird für extremen Tiefflug benutzt).
USAF: United States Air Force (US-Luftwaffe).
Waypoint: Wegpunkt; vor Missionsbeginn, werden diese festgelegt, um eine ungefähre Route zu bestimmen.
WVR: Within Visual Range (Sichtbereich).

FEEDBACK

Kein Spiele-Special ohne Leserdiskussion. In unserer jüngsten Online-Umfrage sammelten wir Spieler-Statements rund um Flugsimulationen.

Ihre Meinung war gefragt: Im CompuServe-Forum der PC Player (GO PCPLAYER) starteten wir im Januar eine kleine Umfrage zum Thema »Jet-Simulationen«. Aktive PC-Piloten äußerten sich zu ihren Lieblingsfliegern, Wunschzetteln bei Simulationen und besonders aufregende Anekdoten. Nachfolgend einige Auszüge aus dem E-Mail-Feedback:

Burn, baby, burn

»Ich bin bei F22 ADF einem Jeep hinterhergeflogen und dabei etwas tief geraten. Bei der folgenden Bauchlandung rutschte ich über den Wüstenboden, die Funken sprühten und die Lautsprecher krachten. Nachdem die Maschine dalag, habe ich nochmal, eigentlich nur aus Spaß, die Triebwerke eingeschaltet. Leider stand der Schubregler noch auf Maximum. Die Nachbrenner feuerten, und die F-22 schoß in die nächste Düne, wo sie dann explodiert ist.« *(Jens Ansorg)*

Internet-Flieger

»Atemberaubend finde ich Ranglistenduelle mit Piloten aus der ganzen Welt über das Internet. Auf keinen Fall sollte ein vernünftiger kooperativer Mehrspielermodus mit einer dynamischen Kampagne fehlen, so wie bei der Hubschraubersimulation Longbow 2«.

(Frank Jürgen »Killerbee« Wörner)

Kompaktklasse

»Unbedingt sollte die Grafik flüssig dargestellt werden. Das ist DID beim EF2000 samt dem »Graphics plus«-Update recht gut gelungen. Außerdem lege ich Wert auf Realismus. Wenn man bei 500 Knoten das Fahrwerk ausfahren kann, ohne daß etwas passiert, bekomme ich schlechte Laune.





Mein Lieblingsjet ist übrigens die F-16. Klein, kompakt und sehr wendig. Sie hat eine hohe Waffenzuladung und diverse Waffenkonfigurationsmöglichkeiten, die unter anderem die Grundlage für interessante Missionen bilden können.« *(Frank Prang)*

Mehr Tutorials

»Ich hatte bei Falcon 3.0 sämtliche Primärziele erfüllt und war daraufhin wohl etwas nachlässig. Plötzlich kam eine MiG-29 aus zwei Uhr auf mich zugeschossen und feuerte ihre Raketen ab. Ich selbst hatte natürlich nur noch meine Bordkanone - typisch für mich! Nachdem ich wie wild Chaffs und Flares abgeworfen hatte, verfehlten mich die Raketen tatsächlich, und so begann der wohl beste Dogfight, den ich erlebt habe.

In keiner Simulation sollte ein Tutorial fehlen, ob nun per Handbuch oder noch besser Trainingsmissionen. Es ist schöner, während des Spielens zu lernen und sich nicht erst durch dicke Handbücher wühlen zu müssen.«

(Heiko »Nowhere Man« Siebert)

Realistisches Flugmodell

»Ein realistisches Flugmodell ist extrem wichtig. Von mir aus kann es für Gelegenheitsflieger ein X-Wing-ähnliches Modell geben, aber sechs Freiheitsgrade sind ein absolutes Muß! Dann sollte realistische Avionik, eine skalierbare KI der Gegner und eine dynamische Kampagne vorhanden sein. Wenn ich in der ersten Mission ein Bodenradar zerstöre, erwarte ich, daß es in dem nachfolgenden Einsatz immer noch kaputt ist oder sich zumindest im Wiederaufbau befindet.«

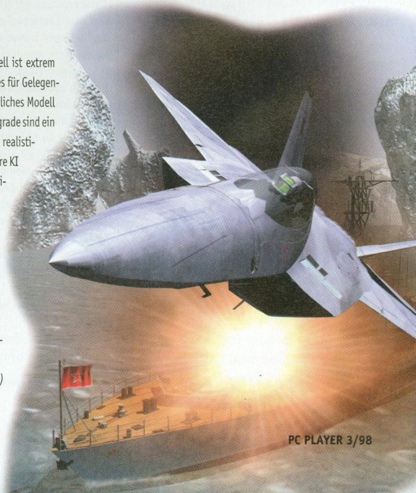
(Jörg Stenger)

Netzwerk-Thriller

»Mein atemberaubendstes Erlebnis hatte ich während eines EF2000-Wettkampfes in Velbert. Wir flogen im Netzwerk drei gegen drei. Ich hatte mich gerade in eine perfekte 6-Uhr-Abschußposition gebracht, und mein Ziel hatte eigentlich keine Chance mehr. Plötzlich flüsterte mein Flügelmann »Da ist einer an Dir dran«. Ich konnte nichts ausmachen, weder hinter mir noch zu den Seiten. Also verfolgte ich mein Ziel weiter. Keine zwei Sekunden später rief mein Partner »Er schießt!«. Reflexartig vollführte ich wilde Ausweichmanöver und sah gerade noch die Schüsse in Richtung Himmel gehen. Tja, die Sicht direkt nach unten ist im Eurofighter doch arg begrenzt...

Keinesfalls sollte eine vernünftige Jet-Simulation ohne realistisches Flugverhalten aller beteiligten Flieger auskommen müssen. Auch bei der Avionik erwarte ich, daß sie dem Vorbild nahekommt. Neben ansehnlicher Grafik sollte die Frame-Rate hoch genug sein, um einen flüssigen Bildaufbau zu gewährleisten. Eine dynamische Kampagne ist ebenfalls sehr wünschenswert. Hier muß unbedingt der Einfluß des Spielers, etwa die verursachten Schäden, mit einbezogen werden. Als Multiplayer wünsche ich mir einen guten Netzwerkmodus, wie den der letzten Version des EF2000. Hervorragend war da auch die Falcon 3.0-Serie mit den Zusatzkampagnen und Flugzeugen. Dynamische Feldzüge mit der F-16 und F/A-18 gegen MiG-29 - das hatte was.«

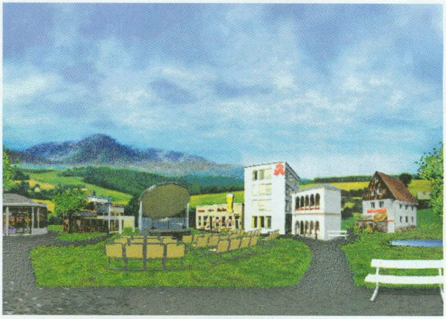
(Nicolai »Viper« Geier)





Kurpfuscher

Sparkurs bei den Krankenkassen: Die Subventionen für Wadenwickel und Wassertreten schwinden. Wollen Sie dennoch nicht auf Ihren Kuraufenthalt verzichten, kommt das virtuelle Bad Lux gerade recht.

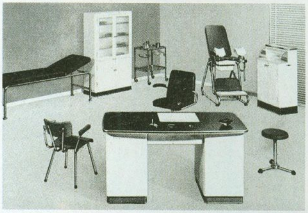


Welch erfreulicher Anblick: Ruhe pur im großzügig gestalteten Bad Lux.

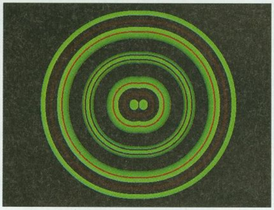
Vorbei sind die goldigen Zeiten, in denen es sich kerngesunde Arbeitnehmer auf Kosten der Allgemeinheit sechs Wochen lang gutgehen ließen. Das große Kurort-Sterben hat schon vor ein paar Jahren begonnen. Einen Kontrapunkt will deshalb Systhema mit der simulierten »Kyberkur« setzen. Die ist nicht nur günstiger; sie beansprucht auch keine Urlaubstage, da sie am heimischen Computer jederzeit begonnen und beendet werden kann.

Wie es sich für eine seriöse Kur gehört, müssen Sie zu Beginn erst mal einen Fragenkatalog beantworten, der Ihre körperliche Konstitution genau unter die Lupe nimmt. Gag am Rande ist dabei ein rudimentärer Blutdruckmesser, der am Mikrofonausgang der Soundkarte angeschlossen wird. Ganz egal, wie gesund Sie auch leben mögen – ein Kuraufenthalt wird immer empfohlen.

Zu Beginn steht eine Rundfahrt durch Deutschland an, bei der Sie in entspannter Atmosphäre (das Motorgeräusch des Busses klingt wie eine Teermaschine) Informationen zu allerlei Sehenswürdigkeiten wie etwa Autobahnraststätten erhalten. Und in Bad Lux selber ist dann alles vorhanden, was das nach Erholung strebende Herz begehrt. Ein Therapiezentrum, ein schöner Kurpavillon, ein Lesesaal sowie mehrere Cafés. Eine militante Krankenschwester sorgt dafür, daß Sie in derartigen Etablissements nicht versacken. Mit einem gut gefüllten Kurplan ist sie stets darauf bedacht, daß Sie früh ins Bett gehen, keinen Alkohol trinken und immer Ihre täglichen Termine beim Onkel Doktor einhalten. Alle Personen werden aber nur durch Stimmen repräsentiert, zu Gesicht bekommen Sie im ganzen Kurort niemanden.



Hier hält der Kurleiter Hof. Nur die Programmierer wissen, warum er dies in Schwarz-Weiß tut.



Lichttherapie: Der Patient empfängt gerade eine Dosis Grün.

Der Leiter der Kuranstalt, warmherzig und geschwätzig, ist ein Verfechter der Lichttherapie. Bei dieser werden Sie konzentrischen farbigen Kreisen ausgesetzt, die von einer angenehmen Frauenstimme untermalt werden. Der meditative Charakter ist gelungen; die übergroße Schläfrigkeit unserer Tester nach Empfang einer Dosis war da klarer Beleg.

Zwischen den Anwendungen können Sie nach Belieben in Bad Lux herumstromern. Zahlreiche Personen, durch körperlose Stimmen repräsentiert, sind immer gern zu einem Gespräch mit Ihnen bereit, wobei sich alle durch große Höflichkeit auszeichnen. Die örtliche Volkshochschule lädt zu einer Ausstellung ein, oder Sie spielen ein wenig Memory im Aufenthaltsraum Ihrer Pension. Die Kyberkur besitzt ohne Zweifel einen gewissen augenzwinkernden Charme. Details wie Lichttherapien oder Workshops sind gut gelungen, dennoch bleibt es stets klar, daß das Programm sich selber nicht ganz ernst nimmt. Der Erholfaktor mag unerheblich sein. Amüsieren kann man sich über diese virtuelle Kur am PC-Bildschirm auf jeden Fall. **(uh)**

KYBERKUR IN BAD LUX

HERSTELLER: Systhema

PREIS: 50 Mark

HARDWARE-MINIMUM: 486DX/66, Windows 3.1 oder 95, 8 MByte RAM

PRAKTISCHER NUTZEN: Eine kleine Kur während der Mittagspause erhöht Ihr Leistungspotential für den Rest des Tages ungemein.

ORIGINALITÄTSFAKTOR: Beängstigend! Nach der nächsten Gesundheitsreform ist diese Kur vermutlich auf Rezept erhältlich.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN: Beschleunigt den Niedergang traditioneller deutscher Heilstätten.

DAS PC-PLAYER-FAZIT: Kur ohne Schatten: So beruhigend wie ein Bildschirmschoner.

Commander mit gestutzen Flügeln

Intensiver Kampf gegen kosmische Killerkäfer – da konnte »Wing Commander Prophecy« nicht völlig von Bugs verschont bleiben ...

Vorneweg ein wenig Lebenshilfe aus der Abteilung »Bugs, die keine sind«: Zur Zeit häufen sich die Meldungen, daß Spiele von CD entweder überhaupt nicht laufen oder mitten im Spiel abbrechen. Dieses Problem hat zwei Gründe. Zum einen werden die CD-ROM-Laufwerke zwar immer schneller, doch die Fehlerkorrektur, mit der das Laufwerk auf schlecht lesbare CDs reagiert, kommt mit dem Tempo oft nicht mehr mit. Zum anderen scheinen vermehrt billige Pressungen auf den Markt zu gelangen. Das heißt, daß beim Pressen der CD nicht mit der nötigen Präzision gearbeitet wurde. Das spart dem Hersteller ein paar Pfennige, doch kann stundenlangen Ärger beim Kunden verursachen. Sollten Sie auf solche CDs stoßen, dann scheuen Sie sich nicht, diese beim Händler umtauschen zu lassen. Manchmal hilft es allerdings schon, wenn man die Scheibe einmal ordentlich mit einem weichen Tuch sauber macht.

Wing Commander Prophecy

Niemand ist vollkommen – auch der jüngste Teil der »Wing Commander«-Serie nicht. Der erste bekannte Störfaktor ist zwar kein ausgesprochender Bug, kann einem das Leben als aber ziemlich schwer machen. Wenn man den Schwierigkeitsgrad auf »leicht« stellt, geht man im allgemeinen davon aus, daß Missionen damit auch wirklich leichter zu bewältigen sind.



Wing Commander Prophecy: Manche leichte Mission ist zu schwer.

Bei Aufträgen, in denen man etwas beschützen soll, geht dieser Schuß leider nach hinten los: Statt sich auf Sie zu stürzen, nehmen die feindlichen Jäger das zu bewachende Ziel umso stärker unter Feuer.

Der zweite Fehler ist dagegen ein ausgewachsener Bug: Trotz guter Missionserfolge kann schon beim Starten die Meldung »Ihr Träger wurde vernichtet« erscheinen. Tritt dieser Fehler einmal auf, kehrt er bei dieser Mission immer wieder. Da es noch keinen Patch gibt, kann man nur eine Notlösung probieren, die in manchen Fällen hilft: Vor dem angemackten Einsatz sollte man die Simulator-Missionen sechs und sieben spielen. Manchmal erholt sich der Wing Commander dann wieder.





AUF DER CD-ROM

Den Patch zu Ages of Empires finden Sie auf der PC-Player-CD im Verzeichnis \TOOLS\MSAOE10A.

Wenn sich Ihre Einheiten öfter mal verlaufen, hilft das Update auf Version 1.0a weiter.

Age of Empires

Die Edel-Echtzeitstrategie von Microsoft kann trotz Spitzenwertung noch weiter verbessert werden. Dafür gibt es den Patch auf die Version 1.0a. Das Update bereinigt zwei Bugs der ersten Version. Die Meldung »Zu viele Einheiten« sollte nicht mehr auftauchen. Die zweite Verbesserung betrifft die KI der Einheiten. In der neuen Version sollen die pfadfinderischen Fähigkeiten deutlich besser sein. Das bedeutet, daß Arbeiter und Soldaten jetzt beständiger dorthin laufen, wo man sie haben will.

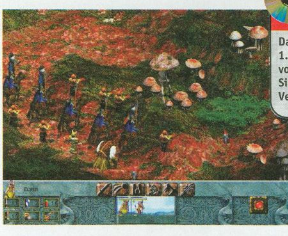
Lords of Magic

Sie konnten nicht die bereinigte deutsche Fassung abwarten, sondern besorgten sich das Sierra-Strategiespiel »Lords of Magic« als US-Import? Dann haben Sie sicher schon herzhaft über kleinere spielerische Bugs geflucht. Vor allem die manchmal ausufernden Wartezeiten schmälerten etwas den Strategiespaß. Ein neuer Patch befördert die US-Fassung auf den Versionsstand 1.2 und behebt damit diese gröberen Unannehmlichkeiten. (tk)



AUF DER CD-ROM

Das Upgrade auf Version 1.2 für die Importversion von Lords of Magic finden Sie auf der PC-Player-CD im Verzeichnis \TOOLS\LOM12.



Schneller Schlachten schlagen: Der Patch 1.2 wertet die US-Version von Lords of Magic auf.

Mein Bug, Dein Bug...

Falls Sie über Fehler in Ihrem Lieblingsspiel gestolpert sind, dann wenden Sie sich an uns. Am einfachsten schicken Sie eine E-Mail an unseren Bug-Account Bug PCP@aol.com. Natürlich sind wir auch per Post zu erreichen: WEKA Consumer Medien GmbH, Redaktion PC-Player, Stichwort Bug-Report, Gruber Str. 46a, 85568 Poing.

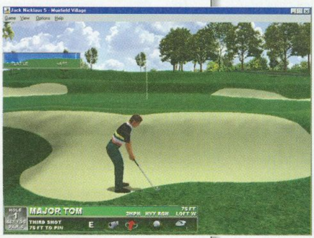


Thomas Köglmayr

Irgendwas läuft hier falsch

Der dicke Jack

Wing Commander Prophecy ist nicht der einzige aktuelle Füllminator im Spielelager. Auch Jack Nicklaus ist einer der Kandidaten für die schwarze Setup-Liste. Der Golf-Meister macht sich mit gut 200 MByte auf der Platte breit. Bei einem Blick auf die Installation stößt man auf zwei Intro-Videos, die man sich vielleicht einmal anschaut. Ist es wirklich nötig, für die beiden Schnipsel ganze 20 MByte zu verbraten?
Vielleicht sollte man Mr. Nicklaus mal verraten, daß nur Profi-Golfer einen Caddy haben. Normale Festplatten müssen alles selber tragen.



Schönes Spiel, lausiges Setup: Jack Nicklaus 5.

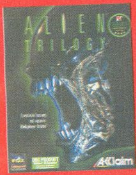
Ich bin ein Freund von großzügig dimensionierter Hardware; das gehört bei meinem Job schließlich irgendwie in die Gene. Der heimische Rechner steht mit 200MMX, 4 GByte-Platte und 16fach-CD-ROM-Laufwerk eigentlich ganz gut im Futter. Doch in letzter Zeit habe ich den Eindruck, daß wieder mal ein neuer PC fällig ist. Zumindest die Festplatte macht mir Sorgen, häufen sich doch die Meldungen, es wäre nicht mehr genug Platz darauf. Darum ist erst einmal Großreinemachen angesagt.

Also frisch ans Werk und aufgeräumt: Siehe da, das eine oder andere Megabyte kann ich wieder freischaufeln. Doch dieser Zustand hält nicht lange an, die Intervalle zwischen meinen Aufräumorgien werden immer kürzer. Ein heimtückischer Virus, der durch ein Schneeballsystem meinen Plattenplatz frißt? Die Freundin, die in meiner Abwesenheit Megabyte-weise Bilder aus dem Internet saugt? Weit gefehlt: Ausufernde Installationen sind es, die meiner Platte den Garaus machen. Hier läuft etwas gründlich in die falsche Richtung. Je schneller die CD-ROM-Laufwerke werden, desto gigantischere Datenmengen fordert jede Installation. Minimalmengen von 150 MByte und mehr sind da keine Seltenheit. Das Gegenteil sollte man doch wohl erwarten. Um so mehr, als sich die Spiele ja auch mit solchen Monsterinstallationen nicht direkt von Platte spielen lassen.

Vielleicht handelt es sich ja um eine Verschwörung zwischen Programmierern und Festplattenherstellern. Wurden vielleicht Aktienpakete ausgetauscht? Sei's drum. Auf jeden Fall ist jetzt eine neue Platte angesagt. Praktisch, daß wir in dieser Ausgabe just diesem Thema einen Artikel widmen. Sollten Sie das gleiche Problem haben, schauen Sie doch mal auf Seite 146 nach.

Ihr
Thomas Köglmayr

Im Katalog gibt's Software schon für weit unter 10,- DM ....



Alien Triology
Das packende 3D-Action-Spiel zu den 3 „Aliens"-Filmen.
Bestell-Nr.: 1505-25
CD-ROM, ab 486'er, 8MB, DOS, Win 3.1 & 95

6,99

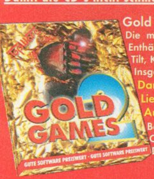
Natürlich finden Sie im Katalog auch brandneue Software ....



Starcraft
„Warcraft 2" setzt sich im Weltraum fort! Der langerwartete Nachfolger des Mega-Sellers !
Bestell-Nr.: 2732-25
CD-ROM, ab Pentium, 16 MB

74,95

Damit die CD's nicht schmutzig werden - ein SMM-Bundle ....



Gold Games 2
Die mit weitem Abstand beste Spielesammlung! Enthält u.a. Z, War Wind, Panzer G., Earthsiege 2, Tilt, Kings Quest 7, Hind, Bleifuss, Baphomets Fluch,.... Insgesamt 24 Vollversionen auf 25 CDs.
Damit die CD's nicht schmutzig werden, sind im Lieferumfang 25 Plastik CD-Hüllen (Qualität wie Audio-CD Hüllen) enthalten.
Bestell-Nr.: 2865-25
CD-ROM, ab 486'er, 8 MB, DOS 5.x, Windows 3.1 & 95.

34,95

Perry Rhodan bringt ein Original GRAVIS Gamepad mit!
Weitere Superpreis-Pakete im SMM-Katalog...



Perry Rhodan: Operation Eastside
Endlich können Fans der weltweit meistverkauften Science-Fiction-Reihe selbst in Aktion treten! Rundenbasierten Strategiespiel mit Echtzeitelementen. Im Lieferumfang enthalten: 1 Original GRAVIS Gamepad!
Bestell-Nr.: 2864-25
CD-ROM, ab Pentium, 16 MB, Windows 95



74,95

Auch Playstation-Fans kommen nicht zu kurz....



Courier Crisis
„Paperboy" auf der Playstation.
Klasse Action!
Bestell-Nr.: 2370-25

39,95

Nintendo 64-Angebote gibt's natürlich auch ....
... aber mehr davon im aktuellen SMM-Katalog!

Jetzt aber schnell den Katalog anfordern!

Gratis für Sie! Schnell anfordern!



0,00

Automatisch alle 4 Wochen neu!
Kein Club!
keine Mitgliedschaft!

täglich von 8.30 Uhr bis 22.00 Uhr persönlich

Telefon
06139 / 916-916
Telefax
06139 / 916-111
e-Mail
katalog@smm.de

Soft-& Hardware für...
PC PlayStation Nintendo 64

SMM SOFTWARE GmbH

SMM-Software GmbH
Hechtenkaute 5

55257 Budenheim

Telefon: 06139 / 916-916
Telefax: 06139 / 916-111
e-mail: katalog@smm.de

(25)

☐ **Ja,** bitte senden Sie mir alle 4 Wochen Ihren aktuellen Software-Katalog - kostenlos und völlig unverbindlich!

Name, Vorname ______

Straße, Hausnummer ______

PLZ, Ort ______

☐ **Hiermit bestelle ich folgende Programme:**

______

______

Ich zahle per: (bitte deutlich ausfüllen)

☐ Bankeinzug / beiliegender Scheck (DM 6,- Porto & Verpackung):
Bank: ______
BLZ: ______
Konto: ______

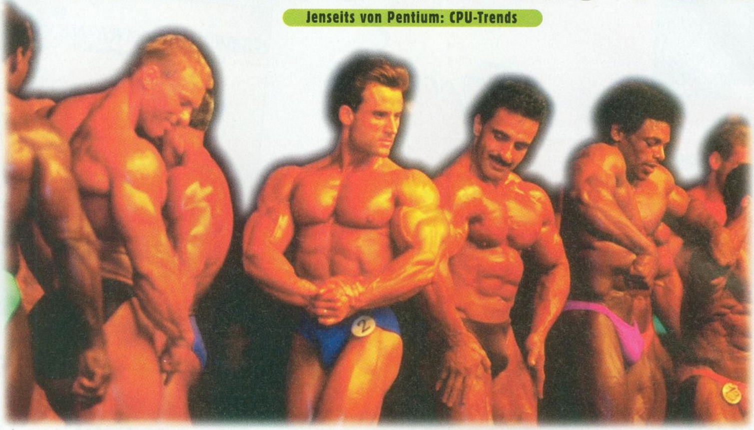
☐ Kreditkarte: American Express, VISA, Eurocard (DM10,- Porto & Verpackung)
Kartennr.: ______
Gültig bis: ______

☐ Nachnahme (DM 12,- Porto & Verpackung)

Alle Preise in DM inkl. 15% MwSt. Es gelten unsere AGB's

PROZESSOR-PROTZE

Jenseits von Pentium: CPU-Trends



Hardware

Er bringt Spiele auf Touren, entscheidet über die gesamte Systemleistung, und man kann richtig viele Milliarden mit ihm verdienen: der Prozessor. Drei Firmen rangeln mit neuen High-End-Geschossen um die Gunst der PC-Spieler. Was haben AMD, Cyrix und Intel so alles auf der Pfanne?

Bis vor wenigen Jahren war die Prozessorwelt für Intel noch in Ordnung. Es gab viele PCs und da steckte stets eine CPU von Intel drin – so einfach war das. Doch die Milliarden, die sich mit dieser schlichten Tatsache verdienen ließen, lockten natürlich Konkurrenten auf den Plan. Wo gerade noch das fröhliche Monopol angesagt war, gab es plötzlich Bewegung: Cyrix und AMD machten sich daran, Stücke von dem großen Prozessorkuchen abzuschneiden. Schon mit dem 386er gelang damals AMD der Coup, eine schnellere CPU als Intel anzubieten: Intel bot seinerzeit 33 MHz Taktfrequenz, bei AMD gab es schon 40 MHz.
Das Rennen der drei Chip-Hersteller setzt sich bis heute fort und wird mit äußerst harten Bandagen ausgetragen. Schließlich geht es um richtig viel Geld. Was sich im Moment auf dem Prozessormarkt tut, was das Fachchinesisch bedeutet und vor allem, welches der richtige Prozessor zum Spielen ist, erfahren Sie in diesem Artikel.

Intel – Der Platzhirsch

Intel hat über Jahre hinweg viele Millionen CPUs verkauft, ohne eine einzige Mark in Fernsehwerbung investieren zu müssen. Schließlich blieb den Kunden sowieso nichts anderes übrig, als einen PC mit Intel-Prozessor zu kaufen. Heute vergeht fast keine Werbepause, ohne daß man bunt verkleidete Astronauten sieht, die einem nahebringen, daß nur mit einem Pentium2-Prozessor mit MMX-Technologie das Leben richtig Spaß macht. Allein dieser Werbeaufwand zeigt besser als jeder Benchmark, daß die Luft dünner geworden ist für den Branchenführer. Da der Pentium2 mittlerweile als Einsteiger- und Spieler-Prozessor gilt, wollen





wir dieses Modell einmal genauer unter die Lupe nehmen.
Mit dem Pentium2 hat sich Intel von dem bis dahin für die Aufnahme des Prozessors auf dem Motherboard üblichen Sockel 7 getrennt. Fast alle Motherboards der letzten Jahre sind mit dem Sockel 7 ausgestattet. Wenn es nach Intel geht, ist damit jetzt Schluß. Statt dem bekannten Sockel mit den vielen Löchern gibt es beim neuen Pentium jetzt einen Slot 1 genannten Steckplatz, der die Prozessor-Platine aufnimmt. Damit wird auch schon der große Pferdefuß des Pentium2 klar: Einen bestehenden PC ohne Motherboard-Wechsel aufzurüsten ist nicht mehr möglich. Selbst, wenn man ein neues Motherboard in das Gehäuse einbaut, kann es noch zu Schwierigkeiten



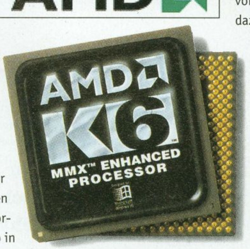
kommen, da der neue ein ganzes Stück im rechten Winkel aus dem Motherboard herausragt. Hinzu kommt noch, daß der Pentium2 nur zusammen mit schnellem Hauptspeicher seine volle Leistungsfähigkeit entfalten kann.

Ergo: Wer sich für einen Pentium2 entscheidet, kauft am besten gleich einen komplett neuen PC. Dafür bietet der Pentium2 aber auch ein paar Leistungskniffe, die der Konkurrenz abgehen. Durch den Abschied vom Sockel 7 konnte Intel den Level-2-Cache (siehe Lexikon auf Seite 139) dichter an die CPU bringen. Er sitzt jetzt statt auf dem Motherboard direkt neben der CPU und ist mit ihr über einen eigenen Bus verbunden. Vorteil dieser Technik ist, daß der Level-2-Cache mit einer höheren Taktfrequenz angesprochen werden kann. So greift der Pentium2 mit 133 MHz auf die Daten des Caches zu, während bei Caches auf dem Motherboard nur 66 MHz drin sind. Das bringt die Punkte, die den Intel-Prozessor an die Spitze der Tempowertung setzen.

Obwohl der Pentium2 mit einem vergleichsweise kleinem Level-1-Cache von zweimal 16 KByte ausgestattet ist, läßt er die Konkurrenten in fast allen Tests alt aussehen. Wenn es die Finanzen hergeben, ist man mit dem Pentium2 also auf der sicheren Seite. Durch die schiere Übermacht an Marktanteilen – in über 80 Prozent aller PC stecken Intel-CPUs – braucht man sich keine Sorgen zu machen, auf das falsche Pferd gesetzt zu haben. Auch kann man aus einer breiten Palette an unterschiedlichen Prozessoren wählen. Angefangen beim Pentium2 mit 233 MHz für Einsteiger bis hin zum 333-MHz-Pentium2, der derzeit das schnellste ist, was man sich in den PC stecken kann. Letztlich entscheidet nur der Preis. Für eine 233-MHz-CPU muß man etwa 600 Mark rechnen, für den Spitzenreiter mit 333 MHz sind es etwas über 1600 Mark.

AMD – Der ewige Verfolger

Seit den Tagen des 386ers mit 40 MHz ist AMD das Kunststück, eine schnellere CPU als Intel anzubieten, nicht mehr gelungen. Aber die ständigen Versuche, es wieder einmal zu schaffen, halten den Markt in Bewegung. Der Prozessor, mit dem AMD versucht, Boden gegenüber Intel wettzumachen, hört auf den Namen K6. Den K6 bietet AMD mit Taktraten zwischen 166 MHz und 266 MHz an. Eine Unterscheidung zwischen CPUs mit und ohne MMX wie bei Intel gibt es bei AMD nicht. Alle K6 - Prozessoren von AMD beherrschen den kompletten MMX-Befehlssatz mit 54 Befehlen.



Gegenüber dem Pentium2 hat der AMD-Prozessor einen gravierenden Vorteil: Er paßt in einen ganz normalen Sockel 7 und eignet sich so in den meisten Fällen für eine Aufrüstung bestehender Systeme (siehe Abschnitt »Die Rüstungsspirale«). Tempo macht der K6 vor allem durch seinen gewaltigen Level-1-Cache (siehe Lexikon auf Seite 139). Nicht weniger als 64 KByte hat AMD seinem jüngsten Sproß für das Zwischenspeichern von Befehlen und Daten spendiert. Damit erreicht der K6 zwar ein hohes Tempo, kann die Geschwindigkeit eines gleich getakteten Pentium2 aber nicht erreichen.

Attraktiv macht den AMD auch sein Preis. Für einen 233-MHz-K6 bezahlt man etwa 430 Mark, also gut 170 Mark weniger als bei Intel. Die 266 MHz-Variante geht schon für etwa 600 Mark über den Ladentisch, während man bei Intel für die gleichen MHz-Pferdchen über 1000 Mark los ist. Wer auf das letzte Quentchen Performance-Plus verzichten kann, ist mit dem AMD nicht schlecht bedient.

Cyrix – Der Dritte im Bunde

Cyrix war über lange Zeit ein Synonym für Billig-Prozessoren mit wenig Leistung. Mit dem derzeitigen Flaggschiff, dem 6x86MX, stößt der Hersteller jetzt in Leistungsbereiche vor, die sich durchaus mit der Konkurrenz messen können. Wie der AMD gleicht auch der Cyrix die langsame Verbindung zum Level-2-Cache durch einen großen Level 1-Cache-aus. Wie im AMD stehen auch im Cyrix 64 KByte für die Zwischenspeicherung von Befehlen und Daten zur Verfügung. Auch den vollen MMX-Befehlssatz beherrscht der 6x86MX, wie schon der Name andeutet.



Trotz dieser Kniffe kommt aber auch der Cyrix nicht ganz an die Werte eines Pentium2 heran. Über die Taktfrequenz sind die beiden Prozessoren sowieso nicht zu vergleichen, da die CPU nur mit einem internen Takt von 150 MHz arbeitet. Es spricht für die Qualität der Architektur, daß Cyrix trotzdem annähernd das Tempo eines Pentium2 mit 233 MHz erreicht. Um beim Käufer nicht von vornherein wegen der niedrigen Megahertz-Zahl schlecht dazustehen, greift Cyrix zu einem Trick. Die Prozessoren werden mit einem sogenannten P-Rating bezeichnet, das angeben soll, in welcher Pentium-Klasse der Cyrix anzusiedeln ist. So erhält der 6x86MX die zusätzliche Bezeichnung P233+, was heißen soll, daß er etwas schneller ist, als der Pentium mit 233 MHz. Bei Benchmarks wird der Cyrix diesem Rating allerdings nicht ganz gerecht, sondern liegt einen Tick hinter dem Pentium. Aber auch der 6x68MX hat den Vorteil, daß er keinen speziellen Sockel für seine Arbeit braucht: Ein herkömmlicher Sockel 7 ist gut genug für ihn. Damit ist auch das Cyrix-Modell ein Kandidat der engeren Wahl, wenn es um die Aufrüstung von bestehenden Rechnern geht. Sowohl beim P200+, als auch beim P233+ macht Cyrix mit Angeboten für 200 Mark beziehungsweise 440 Mark seinem Ruf als Preisbrecher alle Ehre.

So rüsten Sie auf

Wie oben erwähnt ist die Aufrüstung von einem älteren Rechner auf einen Flitzer mit Pentium2 mit solchen Schwierigkeiten verbunden, daß sich der Kauf eines ganzen neuen PCs aufdrängt. Aber auch die Konkurrenz hat ganz eigene Ansprüche, wenn es gilt, einem lahmen Rechner Beine zu machen.

Wenn Sie in neue Leistungsklassen vorstoßen wollen, müssen Sie zuerst herausbekommen, ob ihr Motherboard überhaupt für die Zusammenarbeit mit einem AMD oder Cyrix geeignet ist. So braucht jede CPU eine bestimmte Stromspannung für den ordnungsgemäßen Betrieb. Die Skala reicht von 2,1 Volt beim K6-266 bis 3,2 Volt beim K6-233. Dazwischen finden sich fast alle Abstufungen in Schritten von Zehntel Volt.

Nun klingt ein Zehntel Volt nach ziemlich wenig, doch die Prozessoren sind in dieser Beziehung nicht gerade flexibel: Ein Zehntel zu wenig und die Kiste springt erst gar nicht an, ein Zehntel zuviel und der Prozessor wird geschmort. Sorgfalt ist bei der Auswahl also angesagt.

Ebenso kritisch ist die externe Taktrate. Alle Prozessoren verfügen über interne Taktvervielfacher. Das bedeutet, daß der externe Takt vom Motherboard im Prozessor mit einem bestimmten Faktor multipliziert wird. Läßt sich die Taktrate des Motherboards nicht an die Anforderungen der neuen CPU anpassen, ist auch hier ein Austausch fällig. Nicht zuletzt muß auch noch das BIOS mit dem neuen Turbo zurechtkommen. Immerhin läßt sich diese Hürde in den meisten Fällen über ein BIOS-Update regeln. Ob Ihr Motherboard etwa für die Zusammenarbeit mit dem neuen Cyrix geeignet ist, können Sie im Internet unter der Adresse: www.cyrix.com/process/support/mboard/mx-brds.htm nachlesen. Sollte Ihr Motherboard nicht in der Kompatibilitätsliste stehen, ist noch nicht alle Hoffnung auf ein Prozessor-Upgrade vergebens. Lesen Sie einfach das Handbuch Ihres Motherboards, um herauszufinden, ob sich das Board für ein Upgrade eignet. Eventuell notwendige BIOS-Updates erhalten Sie meistens auf den Internetseiten der jeweiligen Motherboard-Hersteller. Auch AMD bietet auf seiner Internet-Seite eine Kompatibilitätsliste an. Unter www.amd.com/K6/k6mbl/mblist.html können Sie herausfinden, ob Ihr Motherboard sich für ein Update eignet.

Das Hornberger Schießen um den Slot 1

Das hatte Intel sich ja fein ausgedacht: Wenn alle anderen Prozessoren für den Sockel 7 bauen, bringt man einfach einen neuen Sockel, beziehungsweise Slot auf den Markt, der technisch unbedingt notwendig ist. Ein Schuft, wer Böses dabei denkt. Daß die Konkurrenz da nicht mitziehen kann, ist natürlich nur ein nicht ganz unwillkommener Nebeneffekt.

Allerdings mehren sich die Anzeichen, daß auch dieser Effekt wirkungslos verpuffen könnte. Es sollen nämlich Verträge zwischen National Semiconductor und Intel bestehen, die auch ein Technologie-Sharing für den Slot 1 enthalten. Nun hat pikanterweise just National Semiconductor gerade Cyrix gekauft, was den Slot 1 auch für diese Firma zugänglich macht. Will man den Gerüchten Glauben schenken, kann auch AMD auf ähnlich verschlungenen Pfaden in den Slot 1 rutschen. Wünschenswert ist diese Entwicklung, denn dann wäre das Rennen für die Intel-Konkurrenz wieder offen.

Trends aus den Entwicklerlabors

Wie bei fast jeder Hardware dreht sich das Entwicklungskarussel auch bei Prozessoren immer schneller. Der nächste entscheidende Schritt wird wohl einmal mehr von Intel kommen. Der Marktführer will schon im zweiten Quartal diesen Jahres mit seinen Prozessoren die 400-MHz-Grenze überschreiten. Das ist mit den momentanen Chipsätzen und Bustakten aber nicht möglich. Also heißt es mal wieder Abschied nehmen vom vielleicht gerade erst gekauften Motherboard: Die neuen High-End-Renner mit 400 bis 500 MHz brauchen nämlich Motherboards mit Taktraten von 100 MHz. Ebenso sicher wie die 100 MHz-Boards wird Intel auch einen erweiterten MMX-Standard auf den Markt bringen. Die Prozessoren (Codename »Katmai«), die diesen Standard unterstützen, sollen allerdings erst 1999 erhältlich sein.

Auch über AMD und Cyrix sind sehr interessante Gerüchte in Umlauf. Zunächst werden wohl beide Hersteller versuchen, ihre 0,25-Micron-Technik (siehe Lexikon auf Seite 139) auf die Reihe zu bekommen. Soweit nichts besonders. Doch hört man zum Beispiel von AMD, daß dieser Hersteller im Gegensatz zu Intel nicht abgeneigt ist, Grafikfunktionen in seine Chips zu integrieren. Auf einen Chip, der gleichzeitig die Fähigkeiten eines schnellen Pentiums und die Funktionen eines 3D-Beschleunigers à la Voodoo in sich vereint, kann man wirklich nur gespannt sein. **(tk)**



KÖGLMAYRS FAZIT

Über den richtigen Prozessor darf auch weiterhin trefflich gestritten werden. Die einen wollen prinzipiell nicht bei zu übermächtigen Firmen kaufen und stecken dafür auch Performance-Einbußen weg, die anderen sind auf dem Spartrip und müssen deshalb etwas langsamer unterwegs sein.

Mir persönlich ist es vollkommen egal, wer wieviel Milliarden mit seinen Prozessoren verdient. Und mit angezogener Handbremse will ich auch nicht unterwegs sein. In vielen Jahren Hardware-Erfahrung habe ich eines mit Sicherheit gelernt: einen zu schnellen Rechner gibt es nicht.

Also kommt für mich bei einem Update immer nur das schnellste Teil in Frage, das auf dem Markt erhältlich ist. Den 333-MHz-Pentium werde ich wohl trotzdem überspringen. Bei aller Liebe zu schneller Hardware: Länger als zwei Monate sollte mein neuer Prozessor schon an der Spitze der Tempoliste stehen. Aber sobald die neuen 100 MHz-Boards und die dazugehörigen 400er-CPUs zu haben sind, werde ich mir einen besorgen. Die Anwendungen (und Spiele), die diese Power brauchen, finden sich dann wie immer ganz von selbst.

»Einen zu schnellen Rechner gibt es nicht«

Kleinanzeigen

Biete Spiele

Softwareversand N.Risse, Hauptstr.36, 04895 Martinskirchen; preiswerte Games; kostenlose Preisliste; Tel.: 03 53 42/7 24 28 (ab 18.30) oder eMail: NRisse@t-online.de G

Computerspiele An- und Verkauf Wir nehmen neue und alte Titel! ca. 2000 Spiele (PC, Amiga, PSX, C64) Com Illusion, Beethovenstr.57, Hamburg, 0 40/22 46 33 (15-20 Uhr) G

Spiele für PC CDROM zu Top Preisen, Preisliste kostenlos bei H&M GdbR, Platanenweg 4, 66773 Schwalbach, Tel: 0 68 34/5 57 55, Fax: 5 57 66 G

Biete Software

Besitzen Sie die Siedler2 - MissionCD? Möchten Sie wieder segeln? Segelwelten u. graf. Spielstandeditor bei
Klaus Nagel Computer
Fränk.-Schweiz-Str. 11 - 96110 Scheßlitz
Tel. 0 95 42-85 30 Fax -85 47
http://home.t-online.de/home/juergen-nagel/homepage.htm G

Die Chance für alle…
Wir verkaufen für Sie
Ihre ausgedienten PC-Spiele und Programme, natürlich auch alle Konsolenspiele Testen Sie uns:
Kostenlose Infoliste unter
0 63 21/1 25 94 G

MAGIC - Computer & Spiele
Breitenfeldstr. 46 - 91126 Schwabach
Tel: 09 11/6 32 02 41
Fax 09 11/6 32 78 95
Spiele noch günstiger, da ab 2'ter Lieferung per Rechnung! Preisliste kostenlos! Jetzt noch günstiger durch Versand auf Rechnung G

FLUGSIM. 5.1
Komplettpaket 200,-
Viel Softw. /
Steuerhorn 0 75 44/7 11 84

Biete Hardware

PC/Video-Games, Laserdisc Hardware zu Top-Preisen Bestellung 24 Stunden
Tel/Fax 0 21 31/98 03 27
Hein Software Neuss G

Bitte beachten Sie unser Kleinanzeigen-Formular auf Seite 149 !!

FRAG' NACH BEI INTEL

Prozessoren: Das Interview

An der Rechenkraft der Intel-Prozessoren orientieren sich Mitbewerber und Spieleentwickler. Über die Zukunft von Pentium und Konsorten sprachen wir mit Peter Gleissner von Intel, der sich ums Marketing kümmert und als Produkt-Manager für den Pentium2 zuständig ist.



Interviewpartner Peter Gleissner von Intel ist Produkt-Manager für den Pentium2.

Bei Fragen über CPUs geht an Intel kein Weg vorbei. Der berühmt-berüchtigte Halbleiter-Hersteller prägt die Zukunft unserer Alltags-PCs und hat einen Einfluß, der nur noch mit der beherrschenden Position von Microsoft vergleichbar ist. Wo andere Hardware-Entwickler froh sind, wenn sie keine roten Zahlen schreiben, meldet Intel fröhlich zweistellige Milliardengewinne. Grund genug also, einmal nachzufragen, wie unser aller Prozessorenzukunft aussehen soll.

PC PLAYER: Herr Gleissner, Intel hat soeben Gewinne in Höhe von 12,6 Milliarden Mark gemeldet. Kann man davon ausgehen, daß auch die Kunden etwas davon haben werden?

GLEISSNER: Intel hat schon immer in regelmäßigen Abständen Preissenkungen durchgeführt. Ganz besonders im letzten Jahr sind die Prozessoren deutlich günstiger geworden. Dieses Prinzip werden wir auch weiter beibehalten. Ob die Preissenkungen dieses Jahr noch schneller aufeinander folgen, kann ich Ihnen allerdings nicht verraten.

> „Prozessoren mit 450 MHz werden zu Anfang sicher noch keine Mainstream-Produkte sein."

PC PLAYER: Es gibt Gerüchte, daß Intel einen »Pentium 2 light« herausbringen will. Kommt eine neue Billiglinie auf uns zu?

GLEISSNER: Es stimmt, daß in nächster Zeit ein Pentium-2 ohne Cache auf den Markt gebracht wird. Den Begriff »light« will ich in diesem Zusammenhang aber nicht gebrauchen. Vielmehr geht es uns darum, ein möglichst großes Produktspektrum anzubieten, damit jeder den richtigen Prozessor für sich findet.

PC PLAYER: Kaum sind die ersten Chips mit 333 MHz auf dem Markt, kündigt Intel schon die neuen Prozessoren mit 400 MHz und mehr an, die dann auch neue Motherboards benötigen. Macht es überhaupt Sinn, sich jetzt einen 333er zu kaufen?

GLEISSNER: Das muß jeder für sich selbst entscheiden. Es gibt genug Käufer, die immer das absolute Top-Produkt haben wollen. Wie eben schon erwähnt, wollen wir für jeden den richtigen Prozessor anbieten. Die neuen Prozessoren mit 400 – 450 MHz werden zu Anfang sicher noch keine Mainstream-Produkte sein. Doch das waren die Spitzen-CPUs nie. Nur wer wirklich das absolut schnellste braucht, wird sofort auf die neue Technik umsteigen.

PC PLAYER: Apropos neue Technik: Die neuen Prozessoren werden in 0,25 Micron-Technik gefertigt. Gibt es da keine Probleme mit dem Ausschuß?

GLEISSNER: Ganz im Gegenteil. Wir haben die 0,25-Technik voll im Griff. Der Anteil an Ausschuß ist sogar geringer als bisher. Die Termischen-Probleme sind kleiner und man bekommt mehr Dies aus einem Waver heraus. Das bedeutet, daß wir mehr Prozessoren pro Quadratzentimeter auf einem Waver produzieren können. Durch die geringere Leistungsaufnahme entsteht außerdem weniger Hitze.

PC PLAYER: Ist bei 0,25 Micron Schluß, oder wird die Entwicklung weitergehen?

GLEISSNER: Physikalisch ist bei 0,25 noch lange nicht das Ende des Machbaren erreicht. Unendlich kann man die Verkleinerung natürlich nicht weitertreiben, weil man irgendwann bei Schaltungen in der Größenordnung von Molekülen oder Atomen landet. Wir gehen aber davon aus, daß die momentane Technik ausreicht, um mit dem gleichen Tempo bis ins Jahr 2015 oder 2017 weiter zu machen. Erst dann werden wir an physikalische Grenzen stoßen.

PC PLAYER: Sie kündigen dieser Tage einen eigenen Grafikchip an, den i740. Werden wir bald Prozessoren zu sehen bekommen, bei denen die 3D-Beschleunigung schon eingebaut ist?

GLEISSNER: Definitiv nein. Die Integration der Grafikfunktionen in den Chip würde uns zu viel Flexibilität kosten. Wir preferieren bei der 3D-Beschleunigung eine externe Lösung.

PC PLAYER: Und wie sieht die Zukunft von MMX aus?

> „Wir preferieren bei der 3D-Beschleunigung eine externe Lösung."

GLEISSNER: Es wird ein neues, erweitertes MMX geben. Dieses wird aber erst 1999 in die Prozessoren einfließen, die momentan noch den Codenamen »Katmai« tragen. Die neuen Funktionen werden hauptsächlich der MPEG2-Wiedergabe per Software und der 3D-Beschleunigung zugute kommen.,

PC PLAYER: Vielen Dank für dieses Gespräch.



Das schnellste Pferd im Stall.

DAS PROZESSOR-1x1

Fachbegriffe-Lexikon

Wenn es darum geht, ihre Produkte zu beschreiben, verfallen die Hersteller von Prozessoren schnell in einen Fach-Kauderwelsch. Fast wie Hohepriester, die den Unwürdigen ihre Geheimnisse vorenthalten wollen. Wir erklären Ihnen die wichtigsten Begriffe, die im Zusammenhang mit Prozessoren immer wieder fallen.

Cache

Im Zusammenhang mit Prozessoren gibt es drei Caches. Diese Zwischenspeicher fördern den Datendurchsatz; ähnlich wie Smartdrive bei einer Festplatte.

Man unterscheidet drei Stufen von Caches. Der Level-1-Cache sitzt im Prozessor selber. Bei den Pentium-Prozessoren ist dieser Cache in zwei Bereiche unterteilt, in einem werden die Befehle vorgehalten, im anderen die Daten. Bei Cyrix und AMD gibt es diese Aufteilung nicht. Der Level-1-Cache hängt direkt mit dem Level-2-Cache auf dem Motherboard zusammen. Mit dem Pentium2 hat Intel den Level 2 Cache in den Prozessor verlegt, um mit höheren Taktraten darauf zugreifen zu können. Bei den Prozessoren von AMD und Cyrix wird der Level-2-Cache noch auf herkömmliche Art über den PCI-Bus angesprochen.

Chipsätze

Prozessoren sind ziemlich zickig, wenn es um die Kommunikation mit den übrigen Bauteilen eines PCs wie Speicher oder Bus geht. Damit sich die CPU mit diesen Bauteilen verständigen kann, braucht sie eine Art Übersetzer, der den Datenverkehr regelt. Eben diese Chipsets müssen auf die jeweilige CPU zugeschnitten sein, damit die Kommunikation reibungslos funktioniert. So ist jeder Prozessor nur so gut, wie es der Chipsatz zuläßt. Besonders bei neuen CPUs spielt die Verfügbarkeit passender Chipsätze eine entscheidende Rolle. Vor allem Intel hat den großen Vorteil, zusammen mit seinen Prozessoren auch immer gleich die passenden Chipsätze anbieten zu können.

CPU

CPU steht für »Central Processing Unit«, was übersetzt »zentrale Recheneinheit« bedeutet. Im Klartext: der Prozessor.

FPU

FPU steht für »Floating Point Unit« oder Fließkomma-Recheneinheit. Fließkomma-Rechenoperationen kommen besonders häufig bei Positionsberechnungen vor, wie sie in Spielen ständig notwendig sind. Seit dem 486er gibt es die FPUs nicht mehr als einzelne Bausteine. Vielmehr sind die FPUs fester Bestandteil des Prozessorkerns.

Micron

Was in Texten als »Micron« beschrieben wird, heißt in voller Pracht »Micrometer«. Das ist der Millionste Teil eines Meters. Diese Maßeinheit wird im Zusammenhang mit den Strukturen eines Prozessors gebraucht. Prozessoren in 0,25-Micron-Technik bestehen also aus Leitungen, die nur noch ein viertel eines millionstel Meters breit sind.

Zum Vergleich: Ein menschliches Haar hat ungefähr 50 Micron Durchmesser.

MMX

Diese Abkürzung steht für »Multimedia Extensions«. Die Erweiterung des klassischen Prozessor-Befehlssatzes wurde von Intel eingeführt um dem steigenden Leistungsbedarf aktueller Spiele und Grafikanwendungen besser gerecht zu werden. MMX-Befehle können von den Prozessoren mit besonders hohem Tempo abgearbeitet werden. Um das volle Potential von 20 bis 30 Prozent mehr Tempo ausschöpfen zu können, müssen die Programme diese Befehle auch explizit verwenden. Bei Programmen, die nicht für MMX optimiert sind, bleibt von dem möglichen Leistungsgewinn nur noch etwa 5 Prozent übrig.

RISC

RISC ist die Abkürzung für »Reduced Instruction Set Computer«. Im Unterschied zum CISC, dem »Complex Instruction Set Computer« beherrscht eine RISC-CPU nur sehr wenig unterschiedliche Befehle. Diese Befehle kann sie aber in meist nur einem Takt abarbeiten. Cyrix und AMD benutzen RISC-Kerne in ihren CPUs, für die die ankommenden komplexen Instruktionen erst übersetzt werden.

Taktraten

Grundsätzlich gibt es zwei Taktraten im PC: Der Takt des Motherboards auf der einen Seite und der Prozessortakt auf der anderen Seite. Mit dem Motherboard-Takt werden alle Peripheriegeräte des PCs wie Grafikkarten und Speicherbausteine angesprochen. Moderne Prozessoren haben ihren eigenen Takt, der deutlich über dem des Motherboards liegt. Erreicht wird dieser Prozessortakt durch eine Vervielfachung des anliegenden Motherboard-Taktes.

Waver

Waver sind die runden Siliziumscheiben, aus denen die Prozessoren geätzt werden. Auf einem Waver lassen sich, wie Plätzchen auf einem Backblech, mehrere Prozessoren (Dies) unterbringen. Deshalb versuchen die Hersteller, die einzelnen Dies so klein wie möglich zu gestalten, um die Ausbeute pro Waver zu erhöhen.

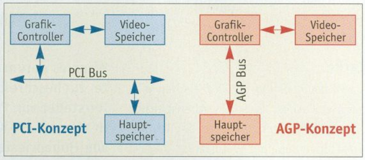
SCHNELLES SCHNITTSTELLCHEN

Die AGP-Schnittstelle von Intel

Wenn es nach Intel geht, steht allen Computerkäufern bald wieder eine schwere Entscheidung ins Haus. Soll man noch auf den bewährten PCI-Bus setzen, oder macht nur die neue AGP-Schnittstelle von Intel das Leben lebenswert? Wir haben uns angesehen, was das gute Stück für Spielegrafik bringt.

Das Kürzel AGP steht für »Accelerated Graphics Port«, was übersetzt nichts anderes bedeutet als »Beschleunigte Schnittstelle für Grafik«. Es handelt sich dabei um einen eigenen Steckplatz auf neuen Motherboards, der nur für Grafikkarten gedacht ist. Diese bekommen über den AGP-Bus quasi eine Vorrangstellung im System, da sie sich nicht den PCI-Bus mit anderen Komponenten teilen müssen.

Der PCI-Bus ist auf eine Bandbreite von 133 MByte/s und eine Taktrate von 33 MHz ausgelegt. Für Festplatten, Netzwerk- und Grafikkarten im 2D-Bereich ist dieser Bus wirklich mehr als ausreichend. Ganz anders sieht die Sache aus, wenn man den Bereich der 3D-Grafik betrachtet. Durch die zusätzlichen Informationen pro Pixel für Koordinaten, Raumtiefe, Texturen und Oberfläche blähen sich die Datenmengen drastisch auf. Bei der Berechnung von einer Million Dreiecken in der Sekunde kommen schnell 150 MByte und mehr zusammen: Der PCI-Bus könnte da schon nicht mehr mitkommen, selbst wenn nur die Grafikkarte auf ihn zugreifen würde.



Der AGP ist kein Bus wie PCI, sondern eine Schnittstelle, die nur für Grafikkarten da ist. Auf der Zeichnung sehen Sie, wie die einzelnen Komponenten zusammenhängen. Während beim PCI-Konzept der Grafikkontroller nur auf seinen eigenen Speicher zugreifen kann, hat die Grafikkarte bei AGP eine direkte Verbindung sowohl zum Hauptspeicher als auch zum eigenen Videospeicher.

Die AGP-Schnittstelle ist deutlich leistungsfähiger. Mit einer Bandbreite von 266 MByte und einer Taktfrequenz von 66 MHz bietet sie etwa die vierfache Leistung. Doch der AGP kann noch mehr. So können Grafikkarten mit AGP nicht nur den eigenen Speicher verwenden, sondern sich auch noch Teile des Hauptspeichers ausleihen, wenn es eng wird. Das passiert beispielsweise dann, wenn Spiele sehr große Texturen verwenden. Alle Faktoren zusammengenommen, scheint es so, als würde kein Weg an AGP vorbeiführen. Zumindest will uns Intel das Glauben machen.

Ecken und Kanten beim AGP

So schön der AGP auf dem Papier auch aussieht, gibt es doch einige Dinge, die die Notwendigkeit eines sofortigen Umstiegs in Frage stellen. Da ist zunächst einmal die Bandbreite. Zwar kann der PCI-Bus nur maximal 133 MByte in der Sekunde verkraften, doch mehr brauchen auch die neuesten Spiele auf den schnellsten Rechnern nicht. Derzeit gibt es kein Spiel, das auch nur annähernd eine Million Dreiecke pro Sekunde berechnen würde. Selbst mit einer neuen Voodoo-2-Beschleunigerkarte könnte man das nicht erreichen (ganz abgesehen davon, sind die Voodoo-2-Karten immer noch auf PCI ausgelegt).

Der nächste Vorteil von AGP ist die Nutzung des Hauptspeichers als Grafikspeicher. Hier wird die Schnittstelle schon interessanter. Leider sind die Speichermodule des Hauptspeichers in den meisten Fällen deutlich langsamer als Speicher auf Grafikkarten. Das würde zu merklichen Performance-Einbußen führen, wenn der AGP Texturen in den Speicher des PCs auslagert. Aus diesem Grund sehen die AGP-Spezifikationen auch SDRAMs mit 100 MHz Taktfrequenz für den Hauptspeicher vor. Mit alten Rechnern ist also sowieso nichts zu machen. Aber Spieler sind ja bekannt dafür, sich nicht von noch so extremen Hardware-Anforderungen abschrecken zu lassen. Doch was nützt die beste Hardware, wenn man nichts hat, was die edlen Teile ausnutzt? Bis dato sind die



KÖGLMAYRS FAZIT

Der AGP ist theoretisch eine tolle Sache und wird uns in Zukunft noch viel beschäftigen. Doch die Ergebnisse mit G-Police haben mich ziemlich ernüchtert. Sicher, die animierten Videowände im Spiel sehen toll aus. Doch was bringt mir das, wenn ich direkt vor der Leinwand landen muß, um diese Videos in der ganzen Hektik überhaupt ansehen zu können?

Während des Spiels ist die Grafik mit PCI gut genug. Da habe ich beim besten Willen keinen Unterschied der Texturen-Größe bemerkt, wenn man mit 200 Sachen durch die Häuserschluchten flitzt. Beim derzeitigen Angebot an Spielen kann man ruhig noch etwas warten, bevor man auf den neuen AGP-Standard umsteigt. Eine 3Dfx-Beschleunigerkarte ist für Spieler die weitaus sinnvollere Investition.

Wenn man sich allerdings ohnehin einen neuen Rechner kauft, sollte man gleich einen mit AGP nehmen. Damit gewinnt man nämlich auf jeden Fall einen freien PCI-Slot – und der kann in gut bestückten PCs auch schon eine Menge wert sein.

Spieletitel für AGP noch an einer Hand abzuzählen. Das erste ernsthafte Profispiel mit AGP-Support ist »G-Police« von Psygnosis, mit dem wir auch den Test durchgeführt haben.

Die Zukunft von AGP

Momentan bedeutet AGP eine Lösung für ein Problem, das man noch gar nicht hat. Das kann sich aber in nicht allzu ferner Zukunft ändern. Zum einen werden immer mehr Spiele herauskommen, die AGP unterstützen und das Auge mit noch mehr prächtigen Texturen verwöhnen. Zum anderen macht AGP auch auf einem anderen Gebiet durchaus Sinn. Nämlich dann, wenn es darum geht, DVDs ohne spezielle Hardware abzuspielen. Einen schnellen Pentium vorausgesetzt (266 MHz aufwärts) kann man dann auf teure DVD-Karten verzichten und sich die Filme direkt abspielen lassen. (tk)



Beim Direct3D-Test mit dem PC-Player Benchmark stellten sich erwartungsgemäß keine Unterschiede heraus. Beide Versionen der Karte liefen gleich schnell.

DER AGP-PRAXISTEST

Als Testgerät stand uns ein brandneuer 333-MHz-Pentium2 von Gateway zur Verfügung. Als Grafikkarten kamen zwei All in Wonder Pro von ATI zum Einsatz; jeweils eine in der PCI- und eine in der AGP-Ausführung. Für den Test der 3D-Beschleunigung verwendeten wir zwei Programme. Zum einen den bekannten PC-Player-Benchmark in der Version 2.10. Hier sollten die Karten beweisen, was sie mit Direct3D anfangen können. Für den zweiten Test kam G-Police von Psygnosis zur Anwendung. Dieses Spiel enthält einen speziellen AGP-Modus, in dem größere Texturen und animierte Bildwände zum Einsatz kommen sollen.

Als erstes wurden die beiden Kandidaten auf den PC-Player Benchmark losgelassen. Schließlich könnte man erwarten, daß sich auch hier schon der schnellere Bus des AGPs durchsetzen wird. Pustekuchen: In normalen Anwendungen, und als solcher muß auch ein herkömmlicher Benchmark gelten, bringt AGP überhaupt nichts. Der Unterschied zwischen 45,6 Bildern in der Sekunde mit AGP und 45,5 fps mit der PCI-Karte liegt innerhalb der Meßungenauigkeit.

Um so gespannter konnte man auf die Ergebnisse im Test mit G-Police sein. Schließlich wurde von dem Spiel nicht umsonst eine spezielle AGP-Variante programmiert. Doch die Enttäuschung war groß: Während des normalen Herumfliegens ist überhaupt keine Veränderung zwischen den beiden Versionen zu erkennen. Einzig und allein die Video-Wände, die an manchen Straßenecken stehen, sehen mit AGP deutlich besser aus. In der PCI-Version werden nur zwei, drei Bitmaps hintereinander auf die Wände projeziert. Die AGP-Version glänzt hier mit richtigen Video-Sequenzen.




Sehen Sie, Sie sehen nichts! Zwischen den Texturen von G-Police für PCI (links) und der AGP-Variante (rechts) ist kein Unterschied zu erkennen.





Auf der Video-Wand der PCI-Version (links) werden nur drei verschiedene Bilder eingeblendet. In der AGP-Version (rechts) kann man bei genauem hinsehen ein kleines Raumschiff erkennen, das im Spiel Teil eines kleinen Videoclips ist.



Hardware-Tests

PC-Lenkräder

PC PLAYER REFERENZ



Fanatec Les Mans

- PC-Lenkrad
- **Hersteller:** Endor
- **Circa-Preis:** 180 Mark

Wer gegen den Marktführer Thrustmaster antreten will, muß sich schon etwas einfallen lassen. Das Le Mans Lenkrad von Fanatec bietet einiges, was das Leben auf den Rennstrecken dieser Welt versüßen kann.

Die Installation verläuft problemlos, da die benötigten Treiber in Windows 95b schon vorhanden sind. Das Lenkrad wird einfach als Thrustmaster angemeldet, die Kalibrierung gelang auf Anhieb. Es besitzt vier integrierte Feuerknöpfe, dazu kommt noch ein kleiner Schaltknüppel auf der rechten Seite, mit dem der Realismus auch bei Nicht-Formel1-Simulationen gewahrt bleibt. Zur Befestigung dienen neben vier Saugnäpfen auch noch zwei Zwingen, die das Le Mans sehr sicher am Tisch festhalten.

Die Steuerung ist äußerst präzise und läßt selbst kleinste Bewegungen zu. Dazu trägt auch der angenhm hohe Lenkwiderstand bei. Auch die Pedale können sich sehen lassen: Durch die extrem niedrige Bauform liegen die Füße sehr bequem darauf. Allerdings könnte der Bedienweg etwas größer sein: Der Abstand zwischen »kein Gas« und »Vollgas« ist etwas klein, dafür liegt das Lenkrad dank des griffigen Gummi-Überzugs hervorragend in der Hand.

PC PLAYER Fazit

Das Le Mans bekommt einen festen Platz an meinem Schreibtisch. Trotz der etwas kleinen Bedienwege der Pedale kann man damit fantastische Rundenzeiten fahren.

PC PLAYER Wertung

Gesamtwertung: **85**



Ultra Racer

- PC-Lenkrad
- **Hersteller:** InterAct
- **Circa-Preis:** 80 Mark

Eine pfiffige Lösung für den kleinen Geldbeutel bietet Interact mit dem Ultra Racer an. Das Paddel ist schnell als 4-Button-Joystick installiert, ohne daß es dabei zu Problemen kommt.

Der Ultra Racer erinnert zwar von der Form her etwas an eine Fernbedienung, hat aber dennoch alles, was man zur Rennwagensteuerung braucht: Lenkrad, Gas, Bremse und Knöpfe für die Gangschaltung. Allerdings besitzt das »Lenkrad« nur einen Durchmesser von etwa acht Zentimetern und die »Pedalerie« besteht aus einem U-förmigen Hebel, den man mit dem Zeigefinger vor- und zurückschieben kann.

Trotz anfänglicher Skepsis gegenüber der ungewöhnlichen Bauform, präsentiert sich der Ultra-Racer beim Test von seiner besten Seite. Hat man sich erst einmal an die Bedienung gewöhnt, kann man mit der Steuerung ganz vorne mitfahren. Da das Lenkrad nur mit zwei Fingern bewegt wird, fällt die Steuerung sehr feinfühlig aus. Auch der Zeigefinger läßt sich sehr gut als Brems- oder Bleifuß gebrauchen. Zwar geht der Realismus, den ein gutes Lenkrad mit Pedalen bietet, beim Ultra Racer verloren, doch die Haltung beim Spielen ist deutlich entspannter als bei seinen ausgewachsenen Kollegen.

PC PLAYER Fazit

Genau das Richtige für die schnelle Runde zwischendurch. Ohne Befestigungsarien kann man mit dem Ultra Race gleich loslegen. Praktisch, handlich und bequem.

PC PLAYER Wertung

Gesamtwertung: **78**



Vortex 3D

- PC-Lenkrad
- **Hersteller:** InterAct
- **Circa-Preis:** 130 Mark

Ebenfalls von Interact kommt eine weitere Lösung, mit der nicht nur Rennspiele bedient werden sollen. Die Installation gelingt unter Windows 95 dank der beiliegenden Software ohne Probleme. Der Vortex 3D besteht aus einem Standfuß und einem abnehmbaren Bedienteil, in dem die Buttons, Trigger und ein Steuerkranz untergebracht sind. Durch das abnehmbare Bedienteil kann man sich bei der Benutzung des Vortex 3D als Gamepad bequem zurücklehnen.

Im Rennspielmodus benützt man den Vortex als Lenkrad. Da das Steuergerät aber auch Neigungen zur Seite zuläßt, ist es quasi unmöglich, einen sauberen Strich zu fahren. Zwar liegt eine Arretierungshilfe bei, die kann das Gerät aber nicht vollständig zähmen.

Der Schubregler auf der rechten oberen Seite läßt sich mit großen Händen zwar gut erreichen, für ein sauberes Gasgeben oder gefühlvolles Bremsen ist er durch den kurzen Weg und die Position nur eingeschränkt brauchbar. Wesentlich pfiffiger ist da der Steuerkranz, der genau unter dem linken Daumen zu liegen kommt. Bei richtiger Belegung sind damit schnelle Seitenblicke möglich, für die man bei anderen Lösungen immer die Tastatur bemühen muß.

PC PLAYER Fazit

Der Vortex 3D kann fast alles, nur nichts richtig. Wer auf die Zehntelsekunde fährt, sollte die Finger davon lassen.

PC PLAYER Wertung

Gesamtwertung: **59**

Hardware

Hardware-Tests

PC PLAYER REFERENZ

Soundkarten



Creative Labs Soundblaster AWE 64 Value

- Soundkarte
- **Hersteller:** Creative Labs
- **Circa-Preis:** 150 Mark

So ganz neu ist die Kleinste aus dem Hause Creative Labs zwar nicht. Allerdings haben wir einen triftigen Grund, die Karte jetzt noch einmal zu präsentieren: Derzeit ist der »Soundblaster AWE 64 Value Edition« für uns das Spiele-Referenzmodell, das sich jeder unbesehen zulegen kann, der eine fitte Soundkarte für Spiele benötigt. Die Eigenschaften in Kürze: Soundblaster-Kompatibilität bis runter zum Uralt-8-Bitter, MIDI-Interface, zweimal 32 Synthesizer-Stimmen, Joystick/MIDI-Interface. Treiber und Software installieren sich unter Windows 95 problemlos. Auch unter DOS gibt es keine Probleme. Man findet wohl nur schwerlich ein Spiel, das nicht einen der Betriebsmodi der Soundblaster unterstützt.

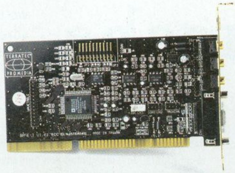
Wie der alte AWE 32 besitzt die Karte Sample-RAM zum Downloaden von MIDI-Klängen. 512 KByte sind mit an Board; über spezielle Upgrade-Module läßt sich die Karte auf bis zu 24 MByte aufrüsten. Nebenbei gibt es noch die Sound-Software »Vienna«, mit der Sie eigene Instrumentenklänge basteln können. 32 Synth-Stimmen werden per Hardware erzeugt, die anderen werden per Software-Sythesizer realisiert. Der klingt allerdings nicht toll, frißt Prozessor-Power und steht für DOS-Spiele nicht zur Verfügung: Schwamm drüber.

PC PLAYER Fazit

Die problemloseste Karte auf dem Spielemarkt ist die kleine von Creative Labs: reinstecken und sich wohl fühlen. Sie ist unser Referenzprodukt, an der sich andere Soundkarten messen müssen.

PC PLAYER Wertung

Gesamtwertung: 90



Terratec Soundsystem Base 64

- Soundkarte
- **Hersteller:** Terratec
- **Circa-Preis:** 170 Mark

Die zweitkleinste Soundkarte aus dem Hause Terratec ist mit allem ausgerüstet, was Spieler mit ausgehungertem Geldbeutel benötigen: WAV-Wiedergabe in Stereo, 16 Bit und 48 kHz Full-Duplex, MPU-Interface für MIDI-Sound und die gute alte Adlib-Kompatibilität ist auch mit an Bord. Zusätzlich gibt es dann noch ein Wavetable-MIDI-Board mit einem 1-MByte-Sound-ROM, das der Karte zu General-MIDI-Klängen verhilft und trotz Diät-ROMs ziemlich cool klingt. Montiert sieht das Gesamtkunstwerk zwar etwas merkwürdig aus, erfüllt aber seinen Zweck. Die Installation der Karte ist völlig problemlos, sofern zwei Interrupts im PC frei sind. Unter Windows 95 fragt das System nach der Treiber-CD, und fertig ist die Installation.

Alle von uns auf die Karte losgelassenen Spiele und sonstige lärmende Software schluckte sie ohne Beanstandung, mit einer Ausnahme: Spezielle Titel für den Soundblaster 16 bleiben stumm. Dazu ist sie nämlich nicht kompatibel. Unter Windows 95 losgelassene DOS-Spiele zeigten sich auch von dem Windows-Mixer völlig unbeeindruckt: Egal, was wir einstellten, die Sounds kamen in immer gleicher Lautstärke aus den Boxen. Ein Problem, das mit dem nächsten Treiber-Update behoben sein dürfte.

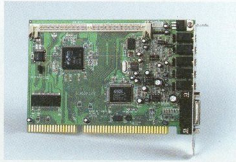
Ansonsten lief die Terratec Soundsystem Base 64 völlig problemlos.

PC PLAYER Fazit

Klasse Soundkarte, gut klingende MIDI-Sounds, aber kleine Kompatibilitäts-Delle. Faire Leistung für wenig Geld.

PC PLAYER Wertung

Gesamtwertung: 76



Guillemot Maxi Sound 64 Dynamic 3D

- Soundkarte
- **Hersteller:** Guillemont
- **Circa-Preis:** 250 Mark

Auch das kleinste Board von Guillemot stellt den Spieler mit allen Kompatibilitäten zufrieden, die benötigt werden. Eine Ausnahme gibt es wie bei fast allen Nicht-Creative-Labs-Karten auch hier: 16-Bit-Sound nach Soundblaster-Standard verarbeitet die Karte nicht. Dafür gibt es nicht nur zwei Lautsprecherausgänge, sondern gleich vier: zwei für vorne und zwei für hinten. Mit speziell für diese Karte programmierten Spielen ertönt dann echter Surround-Sound. Auch andere Software schaut nicht in die Röhre. Die Entwickler haben eine Basis-Verbreiterung für normale Stereo-Spiele integriert. Die Vorne-Hinten-Unterscheidung geht zwar flöten, das Ganze klingt aber trotzdem bombastisch. Übrigens geht das auch mit DOS-Spielen, die nicht mit Windows 95 harmonieren und ein rohes DOS verlangen. Die Lieblings-Surround-Einstellungen kann man speichern und bei jedem Start von DOS oder Windows wieder abrufen. 50 Einstellungen für aktuelle Spiele sind schon standardmäßig mit dabei.

Die Karte kann der Klangfetischist mit zusätzlichem RAM aufrüsten; bis zu 18 MByte stehen so für Sample-Futter zur Verfügung. Leider konnte sich Guillemot nicht dazu entschließen, neben dem beigefügten 1-MByte noch ein 4-MByte-Soundset beizutragen.

PC PLAYER Fazit

Bei den niedrigen Boxenpreisen und dieser Karte lohnt es sich geradezu, ein weiteres Pärchen Krachmacher zu kaufen. Endlich mal wieder eine Soundkarte, die auch nachträglich Spiele aufpeppt.

PC PLAYER Wertung

Gesamtwertung: 80

Nachschlag zum 3Dfx-Vergleichstest

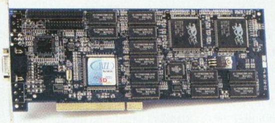
Voodoo-Zugabe

Zwei Karten hatten es nicht mehr rechtzeitig für den 3Dfx-Karten-Test in der letzten Ausgabe geschafft. Natürlich wollen wir Ihnen diese Modelle nicht vorenthalten. Außerdem gibt es kabelige Neuigkeiten zu Diamonds Monster.

Jazz Adrenalin Rush 3D

- 3Dfx-Grafikkarte
- **Hersteller:** Jazz Multimedia
- **Circa-Preis:** 400 Mark

Wie schon die Stingray von Hercules ist auch die Adrenalin Rush 3D von Jazz Multimedia mit einem Alliance-Chip für die 2D-Darstellung bestückt. Die 3D-Beschleunigung übernimmt ein Voodoo-Rush-Chip. Die Installation ist unter Windows 95 und Windows 95b recht problemlos, wenn man von den unvermeidbaren Schwierigkeiten absieht, die ein Wechsel der Grafikkarte immer mit sich bringt. Hilfe bringt das ausführliche Handbuch. Die Leistungsdaten der Jazz sind, wie für Voodoo-Rush-Karten üblich, ziemlich durchwachsen. Im PC-Player-Benchmark kommt die Adrenaline Rush nur auf 13,9 FPS. Im Hexen-2-Test sind es gute 17,3 Bilder in der Sekunde. Der Test mit Final Reality konnte auch mit dieser Karte nicht durchgeführt werden, da der Test mittendrin abbrach. Beim Testprodukt handelt es sich um die amerikanische Version, die mit Turok, Interstate 76 und MechWarrior 2 ausgeliefert wird. Die deutsche Softwareausstattung stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest.



FAZIT: Auch bei der Adrenaline Rush 3D kann die Kombination von 2D- und 3D-Grafik auf einer Karte nicht überzeugen.

PC PLAYER Wertung
Gesamtwertung: 67

Intergraph Intense 3D

- 3Dfx-Grafikkarte
- **Hersteller:** Intergraph
- **Circa-Preis:** 400 Mark



Wie die Jazz Adrenaline Rush ist auch die Intense 3D von Intergraph als Kombilösung ausgelegt. Die Intstallationsprozedur ist ebenso leicht zu erledigen, wie bei der Konkurrenzkarte Adrenaline. Auch hier hilft bei Problemen das gut bebilderte Handbuch weiter. Anders als bei der Jazz-Karte muß man bei der Intense 3D für das Handbuch über Englischkenntnisse verfügen. Wie nicht weiter verwunderlich bei gleich aufgebauten Karten ist bei der Leistung kein großer Unterschied zu entdecken. Zwar sind es im PC-Player-Benchmark 14,0 FPS und im Hexen-2-Benchmark 17,4, die Differenzen liegen aber im Bereich der Meßungenauigkeit.

Ebenso wie schon die Jazz- und die Hercules-Karte im letzten Heft, hatte die Intense 3D auf dem Testsystem Schwierigkeiten mit dem Final-Reality-Benchmark. Mit der Intense werden drei interessante 3Dfx-Spiele geliefert: Moto Racer, Turok und Jane's Longbow FX.

FAZIT: Auch die Intense 3D ändert nichts an der Tatsache, daß eine gute Lösung aus getrennten 2D- und 3D-Beschleunigern derzeit durch keine Kombilkarte zu ersetzen ist. Immerhin glänzt die Intense mit einem S-Video und einem Composite-Ausgang.

PC PLAYER Wertung
Gesamtwertung: 72

Diamond Monster 3D

- 3Dfx-Grafikkarte
- **Hersteller:** Diamond
- **Circa-Preis:** 350 Mark

Im letzten Test hat die beliebte Monster 3D von Diamond ordentlich Federn lassen müssen. Grund: Jenes Kabel, das die Verbindung zwischen 2D-Karte und dem 3D-Beschleuniger herstellt, war bei der Testversion nicht von besonders guter Qualität. Das führte dazu, daß die Bildschärfe bei der 2D-Darstellung deutlich zu wünschen übrig ließ, sobald das Signal das Kabel durchlaufen hatte.



Mittlerweile wird die Monster mit einem hochwertigerem Kabel ausgeliefert, das diesen Mißstand beseitigt. Für alle Besitzer der »alten« Monster 3D hat Diamond einen Umtauschservice eingerichtet. Sie können ein neues Kabel über die Diamond-Hotline bestellen. Das ganze kostet dann nur noch Porto und Verpackung. Wer also unter der unscharfen Darstellung unter Windows leidet, sollte sich das Kabel unter folgender Telefonnummer besorgen: (08151) 26 63 30 (Montags bis Donnerstags von 9.00 bis 16.30 Uhr, Freitags von 9.00 bis 12.00 Uhr). Durch diese technische Verbesserung und den guten Service hat sich die Diamond Monster eine neue Wertung redlich verdient.

PC PLAYER Wertung
Gesamtwertung: 80



Keine Panik: Zweite Festplatte einbauen

PLATZ DA!

Plattenplatz ist durch nichts zu ersetzen ... außer durch noch mehr Plattenplatz. Wer mit einer zweiten Festplatte die fetten Spiele-Installationen bewältigen will, kann sich mit unserem Einbauleitfaden schlau machen.

Wer öfter mal ein Spiel installiert oder gar mehrere davon gleichzeitig auf der Festplatte haben will, der kommt früher oder später nicht an einer zweiten Hard Disk kaum vorbei. In Zeiten, in denen immer mehr Setups 200 MByte und mehr beanspruchen, kann man gar nicht genug Platz haben. Erfreulicherweise paßten sich wenigstens die Plattenpreise dieser Entwicklung an. Wo vor nicht allzulanger Zeit noch eine Mark pro MByte die Regel waren, findet man jetzt schon Festplatten für etwa 8 Pfennig pro MByte. Also Schluß mit der ewigen verzweifelten Suchen nach ein paar MByte Platz, und rein mit einer schönen neuen Platte. Wegen der wesentlich größeren Verbreitung geht dieser Einbaukurs von einem IDE-System aus. SCSI-Platten werden wir zu einem späteren Zeitpunkt berücksichtigen.

1. Schritt: Gehäuse öffnen

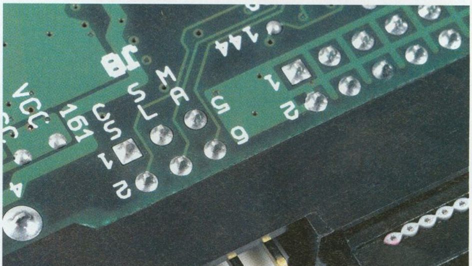
An Werkzeug braucht man für den Einbau der zweiten Platte nicht viel. Außer in Spezialfällen wie bei Gehäusen von Compaq ist man mit einem kleinen Kreuzschlitz-Schraubenzieher schon gut genug ausgerüstet. Bevor Sie allerdings dem Rechner zu Leibe rücken, ist etwas Sicherheit angesagt: Netzstecker ziehen!

2. Schritt: Plattenkabel anschließen

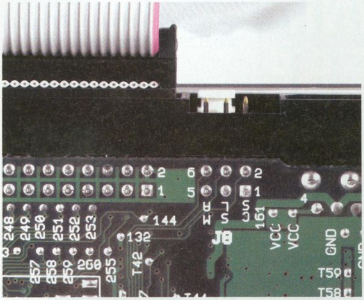
In den meisten Fällen verfügt das bestehende Plattenkabel noch über einen freien Stecker. An diesen kommt die zweite Hard Disk. Damit das funktioniert, ist allerdings etwas Jumper-Arbeit notwendig. Über die Jumper an den Platten teilt man dem System mit, welche der beiden beim Booten das Sagen hat. Diejenige, von der gebootet werden soll, muß auf »Master« gejumpert werden, die andere als »Slave«. Die richtigen Einstellungen können Sie in den Dokumentationen nachlesen. Sollten diese nicht mehr auffindbar sein, lohnt sich ein Blick auf die Plattenoberseite. Oft ist dort ein Aufkleber, von dem sich die Jumper-Positionen ablesen lassen. Das Plattenkabel muß so an die neue Platte gesteckt werden, daß die rote Markierung bei PIN 1 zu liegen kommt. Dieser Pin des Plattensteckers ist meistens markiert.

3. Schritt: Strom anschließen

Sind beide Platten richtig gejumpert, muß man sich noch um die Stromversorgung kümmern. Da Festplatten recht viel Strom brauchen, sollte man jeder Platte einen eigenen Stromstecker spendieren. Oft hängen an einer Stromleitung mehrer Stecker über Y-Adapter, die man aber nicht verwenden sollte. Besonders bei etwas leistungsschwächeren Netzteilen kann es sonst zu Schwierigkeiten kommen.



Mit den Jumpern auf der Festplatte legen Sie fest, welche Platte Master und welche Slave ist.



Das Verbindngskabel zum Rechner muß so aufgesteckt werden, daß die rote Markierung auf PIN 1 liegt.

4. Schritt:
Richtiger Einbau

Festplatten sind ziemliche Heizkörper im PC. Um einen Wärmestau zwischen den Platten zu vermeiden, sollten diese so weit wie möglich voneinander entfernt im Gehäuse stecken. Aus diesem Grund ist auch bei Versuchen, die Geräuschentwicklung der Platten mit Schaumstoff zu dämmen, Vorsicht angebracht. Es kommt dabei recht schnell zur Überhitzung, also Finger weg von selbstgestrickten Dämmlösungen.

Wer trotzdem etwas für die Geräuschdämmung tun will: Harte Beilagscheiben aus Gummi bringen schon eine ganz ordentliche Entkopplung zwischen Hard Disk und Gehäuse. Die Scheiben dürfen nicht zu dick oder zu weich sein, damit die Platte bei der Arbeit nicht in Schwingung gerät.

5. Schritt:
Platte anmelden

Damit der Rechner die neue Hardware auch richtig erkennt, ist ein Aufruf des BIOS nötig. Tragen Sie in das Rechner-Setup die Werte für Zylinder, Köpfe und Sektoren ein, die auf dem Plattenlabel oder der Dokumentation abgedruckt sind. Oft sind diese Angaben auch nur im Format CHS (»Cylinder, Heads, Sectors«) angegeben.

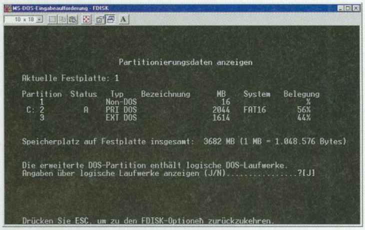
6. Schritt:
Partitionen einrichten

Die maximale Größe einer Partition ist auch unter Windows 95 auf 2 GByte begrenzt. Windows 95 bietet zwar die Möglichkeit, diese Grenze aufzuheben, eine Umstellung von FAT16 auf FAT32 will aber gut überlegt sein, da die meisten Festplatten-Tools dann nicht mehr funktionieren. Besser ist es, die neue Platte in mehrere kleine Partitionen zu zerlegen. Jede taucht dann später mit einem eigenen Laufwerksbuchstaben im System auf. Um die Partitionen einzurichten, rufen Sie FDISK.EXE auf. Das Programm finden Sie im Verzeichnis \Windows\Command oder im DOS-Verzeichnis. Wählen Sie zunächst die richtige Platte aus (in unserem Fall 2).

Achtung! Wenn Sie versehentlich Ihre vorhandene Festplatte partitionieren, sind alle Daten weg. Um sicher zu gehen, daß Sie die richtige Hard Disk ansprechen, können Sie unter dem vierten Menüpunkt die Partitionierungsdaten ansehen. Die Platte ohne System ist die Richtige. Wird als System DOS oder FAT32 angezeigt, müssen Sie unbedingt auf die andere Platte wechseln. Je nach Größe der neuen Hard Disk sind ein oder mehrere Partitionen notwendig. Hat man diese erst einmal eingerichtet, kann man den Rechner neu starten.

7. Schritt:
Platte formatieren

Als nächstes muß man noch jede Partition, sprich jedes Laufwerk formatieren. Geben Sie dazu einfach unter DOS den Befehl FORMAT X: ein. Das X steht dabei für den Laufwerksbuchstaben der jeweiligen Partition. Nachdem die Formatierung abgeschlossen ist, vergeben Sie noch ein Label. Mit dieser Bezeichnung erscheint die Platte dann zum Beispiel im Explorer von Windows.



Mit FDISK richten Sie die Partitionen auf der neuen Festplatte ein.

8. Schritt:
Platten vertauschen

Da die neue Platte höchstwahrscheinlich schneller ist als die alte, macht es Sinn, die neue als Boot-Platte einzurichten. Hierfür müssen Sie diese zunächst bootfähig machen. Geben Sie dazu auf der DOS-Ebene oder im DOS-Fenster SYS X: ein. Das X steht hier für den Laufwerksbuchstaben der ersten Partition auf der neuen Platte. Durch diesen Befehl werden die Systemdateien übertragen. Kopieren Sie anschließend unter Windows den gesamten Platteninhalt von C: auf die neue Platte. Kopieren Sie nicht unter DOS, weil sonst die langen Dateinamen verloren gehen. Ist alles kopiert, schalten Sie den Rechner ab, und jumpern Sie die Platten genau anders herum: Die neue Festplatte als Master, die alte als Slave. Wenn Sie jetzt noch im BIOS die beiden Einträge vertauschen, haben Sie die neue, schnelle Hard Disk als Boot-Platte. **(tk)**

TECHNIK TREFF

SIE FRAGEN, WIR ANTWORTEN:

TIPS UND TRICKS RUND UM DEN PC

Mystisches BIOS

In meinem PC steckt schon seit geraumer Zeit eine Matrox Mystique (2 MByte). Bei einer aktuellen Treiber-CD war ein Upgrade für das Flashbios der Mystique dabei, es versprach Leistungssteigerungen. Das Programm (Progbios) startete damit, mein Flashbios zu resetten, um es dann mit neuen Daten zu füllen. Doch gerade als es zu arbeiten begann, hängte sich mein Computer auf. Nach einem Neustart blieb der Monitor schwarz. Mit einer Ersatzgrafikkarte und der Mystique zusammen ließen sich jetzt zwar wieder Computer und Progbios starten, doch das erkannte das alte BIOS nicht mehr an und brach mit einer Fehlermeldung ab. Gibt es einen Weg, meine Mystique wieder zum Laufen zu bringen oder muß sie als Staubfänger enden? *Michael Kober*

Keine Chance: Softwaremäßig läßt sich da nichts mehr machen. Ihre Karte ist reif für den Service. Dafür müssen Sie sich direkt an Matrox wenden (Inselkammerstr. 8, D-82008 Unterhaching, Tel: 089 / 614 47 40). Genereller Tip für das Updaten vom Flash-BIOS auf Grafikkarte, Motherboard oder Modem: Wenn die Update-Software einen Fehler meldet, auf keinen Fall den Computer ausschalten! Probieren Sie es so oft, bis es funktioniert hat. Sonst können Sie das entsprechende Gerät abschreiben.



Vorsicht beim BIOS-Update: Wenn sich das Update-Programm während seiner Arbeit aufhängt, funktioniert die Karte nicht mehr.

Zipperlein mit ZIP-Laufwerk

Unter Windows wird mein ZIP-Laufwerk immer als Festplatte und nicht als Wechselplatte erkannt. Die Treiber der Version 5.1 kann ich zwar installieren, allerdings monieren diese, daß kein ZIP-Laufwerk gefunden wurde. Muß ich vielleicht einen speziellen Treiber von der beiliegenden CD-ROM installieren? *(Danny Schieder)*

Was kaum einer weiß: Iomega hat zwei Versionen mit Festplatten-Anschluß gebaut. Eine davon ist die normale und wird auch von den Treibern brav unterstützt. Die andere Variante sollte nie frei verkauft werden und reagiert tatsächlich nur wie eine Festplatte. Sie erkennen die korrekte Version am Aufdruck auf dem Gerät. Da muß groß und breit »Model: Z100ATAPI ZIP« stehen. Sonst hat Ihnen Ihr Händler die falsche Variante angedreht.

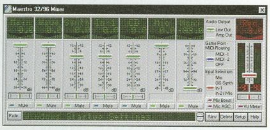
Sound in Command & Conquer

Ich habe eine Antwort auf die Frage von Kirk Herfurth, der nach den Sound-Dateien in Command & Conquer gefragt hat. Die Audio-Dateien befinden sich in kodierter Form in der Datei SOUNDS.MIX (auf der CD-ROM von C&C). Zum dekodieren dieser Datei benötigt man das Programm »Mixmanager«, den man im Internet unter »http://www.geocities.com/Silicon Valley/8682/mixpage.html« findet. Hier holt man sich den Mixmanager in der Version 3.1, das Update auf Version 3.17 und eventuell das Update für die »Command & Conquer SCGA-Version« sowie AUDWAV11.ZIP. Mit diesen Programmen kann man die Sounds extrahieren (mit dem Mixmanager) und in eine WAV-Datei umwandeln (mit AUD2WAV, das in AUDWAV11.ZIP enthalten ist). *(Sebastian Meier)*

Maestro schmollt

Als ich DirectX 5 installierte, verschwanden die ganzen Treiber für meine Soundkarte Maestro 32/96 von Terratec und wurden durch Crystal PnP-Treiber ersetzt. Leider startet dadurch auch das Mixer-Programm von Terratec nicht mehr. Die Soundkarte funktioniert aber weiterhin und auch das Windows-Lautsprechersymbol ist aktiv und funktionsfähig. Wie komme ich wieder zu meinem Terratec-Mixer? *(Jürgen Rösler)*

Entfernen Sie zunächst die Crystal-Treiber aus dem Geräte-Manager von Windows 95. Außerdem müssen Sie im Directory INF nach den Dateien »OEMxx.INF« suchen und alle Dateien löschen, die einen Eintrag »Class=MEDIA« besitzen. Unter Windows 95b schauen Sie auch in den Unterverzeichnissen des INF-Directorys nach. Beim nächsten Starten erkennt der PC die Terratec-Soundkarte und verlangt nach Treibern, die Sie dann von der Terratec-CD installieren können.



Wenn der schicke Mixer der Terratec-Soundkarte nicht mehr funktioniert, hat sich womöglich DirectX 5 mit neuen Treibern dazwischengezwängt.

Kein Bild mit Druck-Taste

Nach der Installation der Zwischenablage unter Windows 95 gelingt es mir nicht, mit Hilfe der »Druck«-Taste ein Bild hineinzukopieren. Entweder wird das Bild nicht kopiert, der Computer stürzt ab oder die Farben in der Zwischenablage sind invertiert. Gibt es ein spezielles Programm, mit dem man Bildschirminhalt aus jedem Programm als Bilddatei ausgeben kann? *(Johannes Elzer)*

Das Zwischenablage-Programm ist eigentlich nur dazu gedacht, um nachschauen

Sie suchen oder wollen verkaufen?

Sprechen Sie durch uns **480 000* Leser** mit einer Kleinanzeige an. Wenn Sie die 370 000 Leser* von Power Play dazunehmen, erreichen Sie mit dieser Topkombi sogar **850 000* Kontakte!**

*AWA '97

Mein Text:

Für weitere Zeilen benutzen Sie bitte ein anderes Blatt.

In dieser Rubrik:

- ☐ Biete an Hardware
- ☐ Biete Spiele
- ☐ Suche Hardware
- ☐ Biete an Software
- ☐ Verschiedenes
- ☐ Suche Software
- ☐ Privat
- ☐ Gewerblich (werden mit **G** gekennzeichnet)

Meine Anzeige soll erscheinen in:

	privat	gewerblich (zzgl. MwSt.)
☐ **PC Player**	DM 8,–*	DM 12,–*
☐ **Topkombination** PC Player + Power Play	DM 10,–*	DM 20,–*

**Preis je angefangene Zeile (ca. 30 Zeichen)*

Ich zahle:

- ☐ per Scheck (liegt bei)
- ☐ per Bankeinzug:

Kontoinhaber (Name, Vorname)

Bankinstitut

BLZ

Konto-Nummer

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße

PLZ, Ort

Telefon-Nummer

Datum / rechtsverbindliche Unterschrift (für Jugendliche unter 18 Jahren der Erziehungsberechtigte)

Topkombination:

PC Player · Power Play

1 Preis für 2 Objekte!!!

So einfach geht's:
Füllen Sie den Coupon aus. In jedes Kästchen einen Buchstaben und nach jedem Wort ein Kästchen freilassen. Bei Fettdruck oder Großbuchstaben behalten wir uns Abweichungen vor. Bitte vergessen Sie nicht die Rubrik anzugeben. Bezahlt wird vor Veröffentlichung der Anzeige. Legen Sie den Betrag einfach als Scheck bei oder lassen Sie ihn von Ihrem Konto abbuchen. Dazu tragen Sie bitte Ihre Bankverbindung in dem Coupon ein.

Den ausgefüllten Coupon senden Sie an:
WEKA Consumer Medien GmbH
Kleinanzeigen ❑ PC Player ❑ Power Play
Gruber Str. 46a, 85586 Poing
oder nutzen Sie unseren
24-Stunden-Faxservice: 0 81 21/95-16 90

PS.: Selbstverständlich veröffentlichen wir keine Anzeigen, in denen für Softwareprodukte geworben wird, die indiziert sind oder gegen Strafvorschriften verstoßen. Bei Anzeigen, deren Inhalt uns zweifelhaft erscheint, behalten wir uns die Nichtveröffentlichung vor.

TECHNIK TREFF
SIE FRAGEN, WIR ANTWORTEN:
TIPS UND TRICKS RUND UM DEN PC

zu können, ob irgend etwas gerade in der Windows-Zwischenablage enthalten ist, ohne das man den Inhalt irgendwo einfügen muß. Wenn es mit der »Druck«-Taste dagegen gar nicht funktioniert, deutet das auf einen schlampig programmierten Treiber für Ihre Grafikkarte hin. Sehr komfortabel können Sie Screenshots dagegen mit speziellen Shareware-Programmen erzeugen: Für Windows 95 hat sich »Hypersnap DX« (www.hyperionics.com) bewährt, daß sogar bei DirectX-Spielen souverän zuschlägt.

Alte Spea-Grafikkarte

Ich habe leider Probleme mit Spielen, die unter Windows 95 laufen und DirectX benötigen. Gleichgültig welche Version von DirectX ich verwende, ich bekomme Fehlermeldungen. Ein Bekannter erzählte mir nun, daß meine Grafikkarte (Spea Mirage P64 PCI, 2 MByte) so ziemlich die einzige auf dieser Welt sei, die mit DirectX nichts am Hut hat. Leider finde ich weder eine Hotline noch eine Adresse von Spea. *(Eugen Esser)*

Leider sind in der aktuellen DirectX-Version keine Treiber für die Spea Mirage enthalten. Die Firma Spea wurde von Diamond Multimedia aufgekauft. Wenden Sie sich für ein Treiber-Update oder Informationen an folgende Adresse: Diamond Multimedia, Moosstraße 18 b, D-82319 Starnberg, Fax: 08151/21258.

Nochmal zu hell, zu dunkel

Im Technik-Treff der Ausgabe 1/98 schreibt Ihr, daß sich die Gamma-Korrektur nur über den Treiber oder den Monitor einstellen läßt. Es gibt aber noch eine dritte Möglichkeit: Über den DOS-Befehl »SET SST_GAMMA=xy« ohne Neustart des Rechners eingestellt werden (»xy« steht für einen Gamma-Wert zwischen 0 und 1,95). Die einzelnen Werte für Rot, Grün und Blau stellt man mit den Befehlen »SET SST_RGAMMA=xy«, »SET SST_GGAMMA=xy« und »SET SST_BGAMMA=xy« ein. Ich habe eine Batch-Datei geschrieben, mit der man unter der MS-DOS-Eingabeaufforderung noch andere Werte einstellen kann: *(Matthias Koesling)*

```
SET SST_GAMMA=1.8
REM (Globalo Gamma-Korrektur auf 1,8)
SET SST_BGAMMA=1.7
REM (Blaue Gamma-Korrektur auf 1,7)
SET FX_GLIDE_NO_SPLASH=1
REM (Rotierendes 3Dfx-Logo wir bei
Spielstart nicht gezeigt)
SET SST_SCREENREFRESH=85
REM (Bildwiederholrate auf 60, 75, 85
oder 120 Hz)
SET SST_FASTMEM=1
REM (RAM-Timing-Beschleunigung auf 1
oder 0)
SET SST_GRXCLK=57
REM (3Dfx-Chips übertakten, 50 - 61
MHz; normal 50)
SET SST_FASTPCIRD=1
REM (Änderung PCI-Zugriff auf 1 oder 0)
```

Die Installationsprogramme vieler Grafikkarten mit 3Dfx-Chipsatz installieren die Gamma-Korrekturwerte automatisch in der AUTOEXEC.BAT. Wer sich mit einen Texteditor (zum Beispiel dem »Edit« von Windows) die Änderungen zutraut, kann das gerne machen. Die übrigen angegebenen Werte würden wir mir Vorsicht genießen. Eine Übertaktung von Chipsätzen tut normalerweise nicht gut. **(hf)**

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Frage in der nächsten Ausgabe unterzubringen.

Unsere Adresse:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: »Technik Treff«
Gruber Str. 46a
85586 Poing

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge mit.

online +++ online +++ online +++ online +++ online

start

Online-Dämmerung



Roland Austinat

Es geht rund im Internet: Seit dem 1.1.98 wirbt CompuServe in Nordamerika mit dem Slogan »C from CompuServe« mächtig um neue Kunden. Der Zugang zum Online-Dienst ist jetzt komplett über einen Web-Browser möglich, es muß lediglich ein kleines Plug-in heruntergeladen werden. Damit identifiziert sich der wackere Surfer, ohne eine proprietäre Zugangssoftware benutzen zu müssen. Und der Clou: Der ganze Spaß ist völlig umsonst - natürlich nur für eine begrenzte Zeit. Insider munkeln aber von mehreren kostenlosen Monaten.

Im letzten Jahr hatte AOL in den USA die Tarifstruktur von einem stundenbasierten Abrechnungsmodell auf eine monatliche Flat-Rate umgestellt und damit vor allem den kleineren Providern vor Ort das Fürchten beigebracht. Oder auch nicht, denn es kam zu massiven Überlastungen des AOL-Netzes: Durch die günstigen Telefon-Pauschalgebühren blieben manche Kunden gleich 24 Stunden am Tag online und blockierten so die Einwahlknoten. Dem beugt C from CompuServe geschickt vor: Hier wird der Zugang auf jeden x-beliebigen Provider umgelegt, der dem Modem einen TCP/IP-Datenstrom liefern kann.

Das witzigste an der Sache: Online-Opa CompuServe, immerhin stolze 29 Jahre alt, wurde unlängst vom Hauptkonkurrenten AOL aufgekauft. Der schafft sich nun indirekt Konkurrenz im eigenen Haus - oder muß er nur vorgegebene Marketingpläne abwickeln? Befürchtungen, die CompuServe-Mitglieder würden früher oder später in den farbenfrohen Newcomer integriert, scheinen vorerst vom Tisch zu sein.

Alle Mitglieder, die nicht in den USA wohnen oder noch die herkömmliche Zugangssoftware benutzen wollen, haben erst einmal Pech gehabt. Für das automatische Besuchen der Webforen gibt es bislang noch keine Offline-Reader, und so setzen spätestens die Telefongebühren in good old Germany dem kostenfreien Treiben ein Ende. Eine winzige Hoffnung bleibt dennoch: Gewinnt CompuServe durch diese Aktion mächtig viele neue Kunden, könnte sich zumindest ein Fixpreis-Modell für den deutschen Markt rechnen. Ansonsten riskiert der Dienst, daß sich mehr und mehr Surfer zu lokalen Anbietern zurückziehen, die vielfach auch schon Serviceleistungen wie eigene Nachrichtenbereiche oder Homepages anbieten.

Passen Sie schön auf Ihr Modem auf,

Ihr
Roland Austinat

Die besten Plug-ins

1. **Real Player** (http://www.real.com)
2. **Shockwave/Flash** (http://www.macromedia.com)
3. **Acrobat Reader** (http://www.adobe.com)

Die Mutter aller Plug-ins ist der **Real Player** von Real Networks. Der ehemalige Audio-Abspieler verpackt jetzt auch Videos und ist in der Version 5.0 entweder umsonst oder als erweiterte Plus-Ausgabe für 30 Dollar zu haben. Ohne **Shockwave** oder **Shockwave Flash** bleiben gerade viele Spiele-Sites dunkel. Müssen Sie bei ersterem noch warten, bis die Animationen und Geräusche komplett übertragen sind, spielt das vektororientierte Flash die extrem kleinen Dateien praktisch in Echtzeit ab.

Mit dem **Acrobat Reader** von Adobe können Sie sich die verschiedensten Dokumente, zum Beispiel die Los Angeles Times, im Original-Look direkt in Ihrem Browser ansehen.



Real Player: Der Quasi-Standard spielt sowohl Klang- als auch Grafikdateien ohne nervige Ladezeiten ab.

Angespielt: Starcraft im battle.net

Volle voraus

Ein fix und fertiges »Starcraft«-Testmuster war uns zu Redaktionsschluß nicht vergönnt. Doch Blizzard gewährte Player-Chefstrategen Manfred Duy Zugang zum Kreis der Beta-Tester. Im Internet wird das Echtzeit-Strategiespiel auf seinen Tauglichkeitsgrad hin gemustert.



Seit nunmehr zwei Jahren tobt der Glaubenskrieg um die Frage, ob nun »Warcraft 2« von Blizzard oder die »Command & Conquer«-Serie von Westwood das ultimative Echtzeit-Strategiespiel ist. Verkauft wurden sie beide mehr als eine Million Mal. Doch während Westwood für seine Eroberungsfeldzüge fleißig Wahlkampfmunition in Gestalt von mehreren Zusatz-CDs nachschoß, verschob Blizzard nur den Erscheinungstermin des offiziellen »Warcraft 2«-Nachfolgers »Starcraft« ein ums andere Mal. Inzwischen scheint jedoch festzustehen, daß Starcraft nicht mehr lange auf sich warten läßt, denn die uns vorliegende Beta-Version ließ sich in dem Blizzard-eigenem Online-Spieledienst »battle.net« problemlos betreiben.

Anders als bei den zumeist auf zwei konkurrierende Parteien festgelegten Echtzeit-Strategiespielen liegen sich bei Starcraft gleich drei Kontrahenten in den Haaren (siehe Extrakasten). In wechselnden Allianzen bekriegen sich die humanen Terraner, die insektoiden Zerg und die technisch fortschrittlichen Protoss. Bei den drei mit je zehn Missionen bestückten Solo-Kampagnen betreuen Sie jeweils eine der drei Rassen. Im Mehrspielerbetrieb dagegen bleibt Ihnen diese Wahl selber überlassen. Es ist sogar möglich, daß die maximal acht Teilnehmer ausnahmslos auf die selbe Spezies setzen. Das wäre allerdings ein wenig öde, denn Starcraft bezieht seinen Charme größtenteils aus dem Umstand, daß jede der drei Parteien über höchst eigene Einheiten, Gebäude und vier spezielle Helden gebietet. Da zudem auch die Geschwindigkeit ihrer Truppenproduktion im erheblichen Maße von der gewählten Rasse abhängt, ist auch die anzuwendende Strategie im wahrsten Wortsinne eine »Frage des Charakters«.



Eine Basis der Terraner: Ein paar Arbeiter sind soeben mit dem Abbau der blauen Kristallfelsen beschäftigt.

Momentan überlegt Blizzard noch, ob auch ein Online-Betrieb in (teils kostenpflichtigen) Spielediensten wie Kali, Zone, Heat oder mplayer erlaubt sein wird. Den mit Abstand besten Support bietet jedoch ohnehin der Blizzard-eigene Online-Dienst »battle. net«. Zudem entstehen Ihnen in diesem Gratis-Dienst außer den obligaten Provider- und Telefonkosten keine weiteren Gebühren. Das Einloggen in das battle.net erfolgt nach dem Spielstart automatisch – vorausgesetzt, Sie haben sich vorher über Ihren Provider ins Internet eingelinkt. Das battle.net

Das battle.net



Auch andere Online-Spieledienste dürfen ihre persönlichen Starcraft-Ranglisten im battle.net veröffentlichen.

Seit Januar 1997 ist der Blizzard-eigene Online-Spieledienst im Betrieb und mittlerweile mit seinen mehr als einer Million registrierten Benutzern weltweiter Marktführer. Zu den Vorteilen zählen neben den vielen angeschlossenen Gesprächsforen seine erstaunliche Stabilität. Vor allem aber ist er gratis und rund um die Uhr im Betrieb.

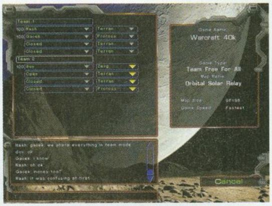
Extra für Starcraft wurde die neue Rubrik Ladder implementiert, eine Art Spieler-Weltrangliste. Interessanterweise ergeben dort Siege, die gegen Einsteiger erzielt wurden, weniger Punkte, als wenn man einen Champion vom Schlachtfeld gefegt hat. Wenn Sie einen Weltranglisten-Spieler zum Duell herausfordern, muß er die Einladung innerhalb einer bestimmen Frist annehmen, um keine wertvollen Punkte zu verlieren.

Bereits kurz nach dem Erscheinen von »Starcraft« will Blizzard nationale und internationale Turniere ausrichten. Die vielen Gesrpächsforen rund um das Thema Starcraft sind jedoch jetzt bereits im Betrieb und können unter der Adresse http://www.battle.net eingesehen werden.





In der terranischen Fabrik werden Einheiten produziert, die auch über Patroullier- und Defensivbefehle verfügen.



Vor Spielbeginn legen Sie Allianzen fest und besprechen die taktische Vorgehensweise.

erkennt zudem, ob Sie über die neueste Starcraft-Version verfügen und installiert gegebenenfalls die erforderlichen Updates.

Weltrangliste der besten Spieler

Vor dem ersten Spielstart müssen Sie ein battle.net-Spielerprofil mit persönlichen Daten und Kennwort erstellen. Dies ist aus zweierlei Hinsicht von Vorteil: Zum einen können Sie sich dadurch bei zukünftigen Sessions von jedem Computer aus in das System einloggen. Noch wichtiger ist aber, daß Ihr Name so in einer täglich aktualisierten »Starcraft«-Weltrangliste auftaucht. Jedes gewonnene Gefecht schlägt dort mit ein paar Punkten zu Buche, und je besser der von Ihnen besiegte Gegner war, desto mehr Punkte fließen auf Ihr Konto. In der Weltrangliste werden auch Herausforderungen ausgesprochen; wer diesen nicht nachkommt, rutscht in der Tabelle nach unten.
Nach der Erstanmeldung landen Sie automatisch im Starcraft-Forum. Unterteilt nach Gruppen wie »Taktik«, »Technik« oder »Support« diskutieren dort momentan die etwa 1000 Betatester über erfolgversprechende Strategien und die kampfstärkste Rasse. Lustigerweise besitzt bereits jede der drei Parteien eine eingeschworene Fangemeinde. Unter Zuhilfenahme von Pulldown-Menüs und den (bislang) sechs vorgefertigten Karten erstellen Sie einen eigenen Level und wählen die gewünschte Spielgeschwindigkeit sowie die maximale Gegnerzahl. Eine CD genügt dabei für die bis zu acht Mitspieler. Starcraft wird auch über einen integrierten Karten-Editor





Die Zerg attackieren zwei Schlachtschiffe der Protoss. Zu Abwehr stoßen diese einen Schwarm kleiner Robotjäger aus.

verfügen. Damit erstellen Sie mehrspielertaugliche Szenarien und sogar ganze Multiplayer-Kampagnen. Die Karten sind bis zu viermal größer als die von Warcraft 2. Einige originelle Spielmodi gibt es auch: So gilt es etwa binnen einer vorgegebenen Zeitlimits möglichst viele Ressourcen zu sammeln oder die meisten Einheiten zu meucheln. Wahlweise kämpft auch jeder gegen jeden, ein Team gegen das andere, oder Sie bilden freie Allianzen. Im Teammodus werden die Verbündeten vor Spiel-



Die Terraner



Die Terraner sind bei Starcraft die »normalste« Rasse und das nicht nur, weil sie quasi für die Menschen stehen. Ihre Produktionstechnik und Einheitstruktur erinnert an die von Warcraft 2, so daß Kenner dieses Spiels sehr schnell mit den Terranern zurechtkommen werden.
Der größte Vorteil der Humanoiden gegenüber den Alienrassen ist, daß ihre wichtigsten Gebäude mobil sind. Bei Gefahr verfrachtet man sie einfach an einen anderen Ort. Dafür sind die Bauten nicht sehr gut gepanzert und fallen einem feindlichen Angriff entsprechend schnell zum Opfer. Dies ist um so schlimmer, als die terranischen Einheiten ihren Nachschub an Lebensmitteln, Treibstoff und Nahrung aus zu errichtenden Depots beziehen. Wenn diese zerstört werden, stockt auch die Truppenproduktion.
In puncto Einheitstypen setzen die Terraner vorzugsweise auf schnell bewegliche Soldaten und Panzer, dazu gesellen sich einige Verteidigungstürme. Die interessanteste Terraner-Einheit ist aber sicherlich der Ghost. Bei ihm handelt es sich um einen tarnfähigen Späher, der zudem in der Lage ist, den eigenen Raketensilos das Ziel für einen Nuklearschlag vorzugeben.

Von links nach rechts: eine Basis, eine Kaserne, ein Schlachtkreuzer und ein Erkundungsschiff der Terraner.



Maximal zwölf Einheiten lassen sich zu einer Gruppe zusammenfassen.



beginn festgelegt, und dieser Vertrag läßt sich später auch nicht mehr aufkündigen. In diesem Fall haben die Partner stets Zugriff auf sämtliche Einheiten und die erwirtschafteten Ressourcen wandern in einen Gemeinschaftstopf. Allianzen dagegen sind lose Vereinigungen, die jederzeit geschlossen und gebrochen werden.

Das Spielfeld erstrahlt in einem leicht nostalgisch anmutenden 2D-Glanz und ist zu Beginn größtenteils abgedunkelt. Genau wie beim Vorgänger Warcraft 2 müssen Sie mit Ihren eingangs vorhandenen Einheiten Gebäude errichten und Einheiten produzieren. Hierfür werden die Maus, einige Hotkeys sowie die zwei (nicht unerschöpflichen) Rohstoffe Mineralien und Gas benötigt. Die werden von Ihren Arbeitern und Fabriken den umliegenden Kristallfelsen und Geysiren entnommen. Damit setzen Sie pro Rasse ein rundes Dutzend Gebäude in die Landschaft und produzieren neun fliegende, marschierende oder fahrende Truppentypen. Gerade im Teammodus kommt eine neue interessante Taktik zum Einsatz: Ein Partner konzentriert sich

Die Zerg



Die ungewöhnlichen Zerg sind insektoide Wesen und die vielleicht interessanteste der drei Rassen. Sie setzen auf eine schnelle und kostengünstige biologische Vermehrung, dafür sind die Einheiten auch nicht allzu stark. Ihre stets vorhandene Hauptbasis ist eine Brutstätte, der ständig kleine Würmer entströmen, die wiederum in insgesamt neun Truppentypen verwandelt werden. Ihre allzu schnelle Ausbreitung verhindert der Umstand, daß sie vor der Besiedelung einer Landschaft das Terrain erst mit einem Spezialgebäude urbar machen müssen.

Insbesondere im Online-Betrieb kommt der fliegenden Zerg-Einheit der Overlords eine große Bedeutung zu. Sie sind als einzige fliegende Einheit bereits von Anfang an verfügbar. Wer sich sputet, erzwingt mit ihnen den Sieg, bevor der Gegner in die Puschen kommt. Kaum weniger interessant ist die beliebig reproduzierbare Königin. Sie verfügt über Zaubersprüche wie eine Seuche, mit der sie eine gegnerische Basis überzieht. Auch ist sie in der Lage, an viele Einheiten einen Parasiten zu kleben, woraufhin Sie sozusagen durch die Augen des Feindes Aufklärung betreiben.

Die Zerg sind zudem als einzige in der Lage, sich im Boden einzubuddeln und dem Gegner so eine böse Überraschung zu bereiten. Last but not least produziert eines ihrer Gebäude Teleportationstore, mit denen die Zerg in Windeseile eine Armee in den Rücken der Feinde verfrachtet.



Von links nach rechts: eine Brutstätte, eine Gasfabrik, ein Overlord, eine Königin und ein Jäger der Zerg.

Die Protoss



Die dritten im Bunde sind die Protoss, die in mancherlei Hinsicht das genaue Gegenteil der Zerg sind. Sie brauchen relativ viel Zeit, um ihre sündteuren Einheiten und Gebäude zu errichten. Dafür verfügen sie über die mit Abstand kampfstärksten Truppen, die darüber hinaus auch noch über magieähnliche PSI-Fähigkeiten verfügen. Dank dieses Talents sind sie etwa in der Lage, Duplikate ihrer Einheiten zu erstellen oder tödliche Psycho-Wellen auszusenden.

Am imposantesten sind ihre Schlachtschiffe, die dazu befähigt sind, Schwärme von schwer zu treffenden kleinen Robotfliegern auszustoßen. Dank ihrer Fähigkeit, Warptore zu öffnen, setzen sie fixfertige Gebäude an jeder beliebigen Stelle in die Landschaft und greifen auch gerne von unvermuteter Seite an. Aufgrund der langen Produktionszeit haben die Protoss insbesondere im Anfangsstadium ein schweres Leben und sind im Online-Bereich eher für geübte Spieler geeignet.



Von links nach rechts: eine Basis, eine Gasfabrik, ein Abwehrturm, ein Schlachtschiff und ein schwerer Angriffskrieger der Protoss.



Ein terranischer Kreuzer überfliegt getreu zuvor gesetzter Wegpunkte unbehelligt eine verbündete Zerg-Basis.



Rechts unten sehen Sie das Konstruktionsmenü der neun Zerg-Einheiten.



Eine Basis der Protoss steht unter feindlichem Beschuß.



Einige wenige Landschaften bestehen aus Dschungel, meist beherrschen karge Mondlandschaften das Bild.

auf die wirtschaftlichen Aspekte, baut Rohstoffe ab und leiert die Rüstungsproduktion an. Der zweite Mann dagegen schwingt den Generalstab und führt die Truppen in die Schlacht. Im Online-Betrieb hat sich diese Aufteilung als sehr erfolgsversprechend erwiesen, zumal die Partner ihre Taktik jederzeit per geheimen Chat aufeinander abstimmen können.

Die Spezialisten

Bis man erst mal Feindkontakt hat, vergeht schon ein Weilchen, denn so ein Basisaufbau braucht seine Zeit. Zumal die zumeist karge Mondlandschaft von Kratern und Abgründen überzogen ist, die nur von hochentwickelten, fliegenden Einheiten überquert werden. Auch hier macht sich wieder gutes Teamwork bezahlt, denn das vom Partner entdeckte und eingesehene Terrain erscheint ebenfalls in Ihrer stets präsenten Minikarte.

Erfreulich sind auch die relativ geringen Hardwarevoraussetzungen: So soll ein flüssiger Betrieb bereits auf einem Pentium/120 möglich sein, an dem ein 28.8-Modem baumelt. Ein Problem jedoch sollte Blizzard noch in den Griff bekommen: Einige Spieler beginnen bereits nach kürzester Zeit mit einem Angriff, so daß der Spaß ein Ende hat, bevor er noch richtig begonnen hat. Zwar können Sie die Anwendung dieser als »rush« bezeichneten Blitzattacken per vorgeschaltetem Chat verbieten, aber einige Feldherren, die sich wohl in der Rangliste möglichst schnell nach oben mogeln wollen, halten sich leider nicht an diese getroffene Abmachung.

Da die uns von gespielte Online-Fassung noch im frühen Beta-Stadium war, haben wir im Sinne der Seriosität von einer Wertung abgesehen. Am Spieldesign wird noch fleißig gefeilt; die Solo-Missionen harren auch noch der Eroberung. Wir hoffen aber, daß Blizzard bis nächsten Monat so weit ist, daß wir Starcraft mit allem drum und dran testen können. **(md)**

STARCRAFT – FACTS

- **Hersteller:** Blizzard
- **Genre:** Echtzeit-Strategiespiel
- **Termin:** 1. Quartal 1998
- **Anzahl der Mitspieler:** 1-8 (Netzwerk, Modem/ Nullmodem, Internet)
- **Besonderheiten:** Drei verschiedene Kampagnen für Solo-Spieler, Weltrangliste, Mehrspieler-Kampagnen-Editor, angeschlossene Chat-Foren; Geplant: Nationale und internationale Online-Turniere.

Manfred Duy

Ich verwette meinen kargen Lohn darauf, daß fast jede andere Firma einfach eine dritte, vierte oder x-te Folge eines Mega-Sellers wie Warcraft 2 auf den Markt geschmissen hätte. Schließlich minimieren sich so die Kosten, während das wirtschaftliche Risiko quasi gleich Null ist. Viel wagemutiger verhält sich da Blizzard, die ihren Erfolg nicht einfach wiederholen sondern versuchen, mit Starcraft neue Wege einzuschlagen.

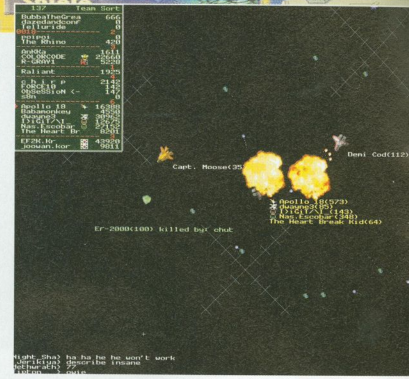
Damit meine ich nicht das Verlegen von Schauplatz und Hintergrundgeschichte in das Weltall, denn die 2D-Präsentation schaut zumindest dem ersten Eindruck nach aus wie einst im Mai. Originell ist vielmehr der Umstand, daß sich hier statt zwei gleich drei Parteien befehden, was insbesondere im Online-Betrieb zu manch origineller Konstellation führt. Es macht jetzt schon Spaß, multinationale Truppen in die Schlacht zu führen, während der Partner an einem Wirtschaftswunder bastelt. Ähnlich wie bei dem Spieleklassiker »Papier, Schere und Licht« ist hier zudem jede der drei Parteien der anderen in bestimmten Bereichen unter,- und in anderen überlegen.

Ob allerdings das Ausnutzen all diese Raffinessen im finalen Spielbetrieb auch problemlos möglich sein wird, dürfte erst der abschließende Spieletest zeigen, den wir Ihnen hoffentlich bereits in der nächsten PC Player präsentieren.

Actionspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

SubSpace

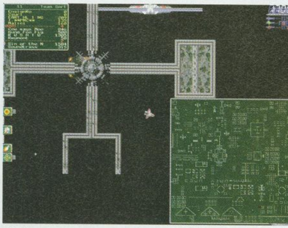
Fernab von allen modischen Grafiktrends hat es sich »SubSpace« im Internet bequem gemacht. Die Mischung aus »Asteroids« und »Space Taxi« wurde speziell für Online-Schlachten entwickelt.



Volltreffer! Demi Cod heizt Apollo 18 mit ein paar Raketen ein.

Vor knapp 20 Jahren sorgte ein Spielhallenautomat für Schlagzeilen. Und das, obwohl er nur mit weißen Vektorbildchen auf schwarzem Hintergrund dienen konnte. Dazu kam eine eher gewöhnungsbedürftige Steuerung mit einer Fülle von Knöpfen und ein ziemlich monotoner »blop-blop blop-blop«-Sound. Der Name des Spiels: »Asteroids«. Schießen Sie mit Ihrem Raumschiff auf die Gesteinsbrocken, bevor Sie von ihnen zermalmt werden – so lautete das einfache Spielprinzip. Für zusätzlichen Nervenkitzel sorgten kleine Ufos, die gelegentlich aus allen Rohren feuernd durchs All flogen.

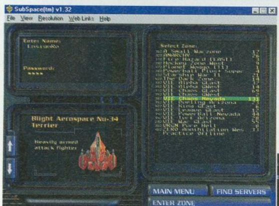
»SubSpace« erinnert sehr stark an den Oldie: Das Online-Spiel bietet Feuergefechte in Reinkultur. Theoretisch können sich mehrere tausend Piloten gleichzeitig jagen, doch in der Praxis haben Sie oft schon mit einer Handvoll Gegner genug zu tun. Dabei wollten die beiden Programmierer das Spiel eigentlich nur als Experimentierprojekt aufziehen. Um so stärker die Überraschung, als schon nach kurzer Zeit Hunderte von Spielern begeisterte Mails an das Team schickten. So wurde das SubSpace-Universum ständig erweitert und den Wünschen der Fans angepaßt. In diesen Tagen erscheint in den USA sogar eine CD-ROM-Version mit neuer Grafik, einem kleinen Intro, drei exklusiven Schiffen und noch ein paar Goodies mehr. Diese Version lag uns allerdings bis zum Redaktionsschluß nicht vor, deshalb testeten wir die Beta 1.32. Die 6,3 MByte große Fassung liegt kostenlos auf dem SubSpace-Server **http://subspace.vie.com** zum Herunterladen bereit.



Mit der zoombaren Karte behalten Sie in den großen Arenen die Übersicht.

Nach der problemlosen Installation haben Sie die Wahl: Entweder mischen Sie sich sofort unters Volk, oder Sie lernen in einem Tutorial das SubSpace-Einmaleins. Die Kontrolle Ihres Raumschiffes ist nämlich etwas gewöhnungsbedürftig: Wie bei Asteroids steuern Sie Ihr Raumschiff mit der Tastatur durch geschicktes Beschleunigen und Abbremsen. Natürlich dürfen Sie sich auch um die eigene Achse drehen, doch Ihr Gefährt gleitet frei nach Newton so lange in der Flugrichtung weiter, bis Sie ihm mit den Düsen einen neuen Impuls verpassen. Prallen Sie vor eine Wand, sinkt die Geschwindigkeit um 80 Prozent – sehr praktisch für rasante Drehmanöver. Es dauert eine Weile, bis Sie den Flieger beherrschen, aber dann macht die Jagd auf die Mitspieler um so mehr Spaß.

Fühlen Sie sich den Kontrollen gewachsen, suchen Sie sich eins der sieben (in der Betaversion vier) Raumschiffe aus und lassen SubSpace nach Spiel-Servern forschen. Zum einen verwaltet Produzent Virgin eine Reihe von Szenarien, zum anderen kann jeder Besitzer der CD und eines starken PCs selbst Schlachtfelder generieren. Dazu bräuchten Sie allerdings einen ziemlich dicken Rechner mit Windows NT, 128 MByte RAM und 4 GByte freiem Plattenspeicher.



◀ Vom Hauptmenü sind die Gefechte nur einen Mausklick entfernt.



In der ▶ Maximalauflösung von 1280 mal 1024 Punkten brauchen Sie gute Augen und einen ebensoguten Monitor.

Haben Sie den passenden Kanal gefunden, kann es losgehen. Der Server zeigt Ihnen, falls vorhanden, eine Nachricht mit aktuellen Spielinfos an und überträgt die Arena. Vier verschiedene Varianten warten auf einen Besuch: Jeder gegen jeden für Einsteiger und Profis, ein Capture-the-Flag-Modus und eine Art Weltraumhockey. Für alle Varianten reicht schon ein 28.8-kbps-Modem, denn es müssen ja pro Schiff nur zwei Koordinaten und

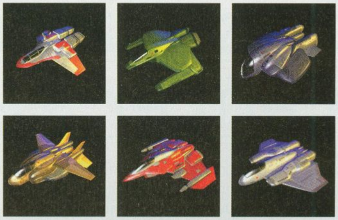




Übelgesonnene Mitspieler schießen gnadenlos die Piloten ab, die sich aus der Sicherheitszone wagen.

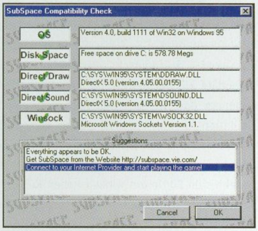
Geschwindigkeitskomponenten übertragen werden. Jedes Gefährt hat seine Eigenheiten: So besitzt die Spider als einzige eine Tarnvorrichtung, während der Terrier über sehr starke Bordkanonen verfügt. Vor einem Gefecht sollten Sie ein paar Upgrades einsammeln, die für stärkere Schilde, Minen oder andere Nettigkeiten sorgen. Besonders wichtig: die Energieanzeige. Jeder Schuß zieht Ihrem Generator mächtig Leistung ab, also feuern Sie erst, wenn der Gegner Ihnen nicht mehr entkommen kann. Auch der Flug durch ein schwarzes Loch sorgt für Überstunden im Maschinenraum – werfen Sie mal einen Blick auf den Radarschirm, damit Sie nach dem Wiederauftauchen nicht abgeschossen werden.

Nicht minder wichtig: ein Chat-Fenster, über das Sie sich mit Ihren Widersachen unterhalten können. Hier schließen sich auch einzelne Piloten zu Geschwadern zusammen oder laden Sie in Ihr Team ein. Experten kennen die dazu notwendigen Makrobefehle in- und auswendig, alle anderen linsen auf ein Hilfe-Fenster. Durch die zweckmäßige Präsentation sind die Hardware-Anforderungen erfreulich milde, schon auf einem schnellen 486er kann es zur Sache gehen. DirectX 3.0 aufwärts sollte allerdings installiert sein. Zur Kostenfrage schweigt sich Virgin noch aus. Die



Die ersten vier Schiffe steuern Sie in der Betaversion: den Allzweckraumer Warbird, die Spider mit eingebauter Tarnvorrichtung, den schweren Bomber Leviathan und die schnelle Javelin. Terrier und Weasel sind zwei der drei exklusiven CD-Flieger.

einen behaupten, daß ab April Spielgebühren erhoben werden, die anderen verlassen sich darauf, daß die firmeneigenen Server noch mindestens ein halbes Jahr umsonst geöffnet sind. Letzte Infos gibt es auf der SubSpace-Homepage, auf der Sie auch aktuelle Top-10-Listen von Piloten und Geschwadern finden. Dazu dürfen Sie in mehreren Nachrichtenbereichen mit anderen Spielern in Kontakt treten. Die Themen reichen von technischen Problemen bis zu reinen Nonsens-Blödeleien. Die hartgesottensten Fans basteln eigene Desktop-Themen für Windows 95 und laden sie auf die Homepage hoch. Ach ja, und wenn Sie in diesem Sommer noch nichts vorhaben: Die Vorbereitungen zum zweiten großen Treffen der SubSpace-Fanatiker in Florida laufen auf Hochtouren. **(ra)**



Ein kleines Helferlein checkt bei der Installation, ob Ihr Rechner weltraumtauglich ist.

Roland Austinat ★★★★

Lassen Sie sich durch die anfangs ungewohnte Steuerung nicht abschrecken – wenn man einmal den Bogen raus hat, macht SubSpace einen Heidenspaß. Allerdings ist die Lernkurve sehr, sehr hoch. Bevor Sie auch nur daran denken können, in ein Geschwader aufgenommen zu werden, müssen Sie so manches Mal ins Gras beißen. Das sorgt gerade im Hinblick auf die Telefonrechnung für eher zwiespältige Gefühle. Und selbst wenn Ihnen die egal ist: »Mehr« als ein Herumsausen, Abschießen und Plaudern mit anderen Spielern während des Flugs gibt es nicht. Dabei mehrt sich zwar das Geschick und Sie steigen im Rang auf, aber eine interaktive Weltensimulation wie »Ultima Online« ist SubSpace nun mal nicht.

Hat Sie der Virus aber erst einmal gepackt, wundern Sie sich auch nicht mehr darüber, daß jemand 30 Stunden am Stück auf den SubSpace-Servern zubringt oder der einsame Spitzenreiter in zwei Jahren mehr als 2500 Stunden online hinter den Flugkontrollen saß.

- **+ Rasanter Spielfluß**
- **+ Vorbildlicher Support**
- **+ Tutorial für Einsteiger**
- **– Kontrollen gewöhnungsbedürftig**
- **– Langzeitmotivation fraglich**

Subspace

Hersteller:	Virgin Interactive
Testversion:	Beta 1.32 vom Januar '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	ca. 2000 (Internet)
Ca.-Preis:	60 Mark (Box-Version)

3D-Karten: –

Hardware, minimum: 486DX2/66, 8 MByte RAM, 28.8-Modem

Hardware, Empfehlung: Pentium/166, 16 MByte RAM, 33.6-Modem

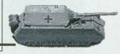
PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	**Sound:**	60
Einstieg:	50	**Komplexität:**	60
Steuerung:	60	**Stabilität:**	90

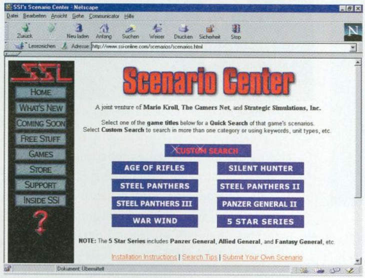
Spielspaß: 70

Das Szenario-Center





Spätestens wenn die letzte Patrone verballert, jede Einheit verheizt und der Sieg errungen wurde, ist es an der Zeit, daß der Wohnzimmergeneral das Szenario-Center von SSI in Angriff nimmt.



Ein El Dorado für Fans: Das Szenario-Center von SSI.

Kostenloser Nachschub fürs Leib-und-Magen-Strategiespiel? Kein Problem: SSI bietet einen solchen Service per Internet an. Das Szenario-Center verbirgt sich hinter der Webadresse: **http://www.ssi-online.com/scenarios/scenarios.html** und bietet mehr als 600 Einzelmissionen für elf der besten SSI-Strategiespiele.

Zu verdanken sind die durchgehend kommentierten Zusätze zu gleichen Teilen SSI, dem »gamers.net« sowie einem ganzen Schwung fleißiger Spieler. Auf der überschaubar gegliederten Site finden sich Zusatz-Szenarien für »Age of Rifles« (deutsch »Das Gewehr«), »Steel Panthers 1 – 3«, »War Wind«, »Silent Hunter« sowie »Panzer General II« (deutsch: »Panzer General 3D«). Aber auch die legendäre »5 Star-Series« ist mit von der Online-Partie. Derzeit gammeln dort leider etwas unsortiert mehr als zwei Dutzend Szenarien für die Wabenschlachten vom »Panzer-«, »Fantasy-«, »Allied-« und »Pacific General«. Jeder Spieler darf bei der oben benannten Adresse eine selbst erstellte Mission abliefern, den begabtesten Editierern winken neben Ruhm und Ehre ab und an auch kleine Sachpreise in Gestalt von SSI-Spielen.



In dem Panzer-General-3D-Szenario »Fatherland« tobt in Deutschland ein Bürgerkrieg.

Panzer General 3D

Einer der größten Nachteile des genialen Hexfeldstrategiespiels »Panzer General 3D« ist sicherlich, daß es allzu schnell durchgespielt ist. Umso erfreulicher ist das Erscheinen der fast 20 neuen Aufgaben, die das »Szenario-Center« bietet. Als Schlachtengrund müssen die Karten des Originalspiels herhalten. Daher sind die im »ZIP«-Format gepackten Szenarien jeweils nur etwa 4 KByte groß und entsprechend schnell heruntergeladen. Gedacht sind sie zwar für die englische Version »Panzer General II«, mit einem kleinen Trick kommen Sie aber auch als Besitzer der deutschen Ausgabe in den Genuß der neuen Herausforderungen.

Nach dem Entzippen der gewünschten Mission entpackt sich das ZIP-File in drei Dateien. Eine davon trägt die Endung »txt«; diese wird einfach in »deu« umbenannt. Danach verfrachten Sie die drei Dateien in das »Panzer General 3D«-Unterverzeichnis »userscen«. Nach dem Spielstart erscheinen die neuen Aufgaben in einer blauen Schrift im Untermenü »Szenario starten«.

Die Zusatzszenarien sind erstaunlich bugfrei, größtenteils wurden auch die Kräfteverhältnisse gut austariert und allesamt sind sie sowohl für Solo- als auch für den Mehrspielerbetrieb geeignet.

Fantasy General

Für den exquisiten »Fantasy General« stehen zwar keine Einzelszenarien, dafür aber gleich eine etwa 800 KByte große Minikampagne parat. Entwickelt wurde sie von SSI und erfreulicherweise verrichtet sie sowohl im deutschen als auch im englischen Originalspiel ihren Dienst. Allerdings verwandeln sich die deutschen Texte so in ein lustiges Kauderwelsch aus germanischen und englischen Brocken. Davon mal abgesehen ist die mit einem völlig neuen Kontinent aufwartende Kampagne quasi makellos. Wem das Basisspiel ein wenig zu leicht war, kommt hier zu seinem Recht, denn der Schwierigkeitsgrad ist nicht von schlechten Eltern. Gestartet wird die Mini-Kampagne über das Hauptmenü. Unter dem Eintrag »Kampagne starten« beklicken sie dort einen neuen Button der die Bezeichnung »Mini-Kampagne« trägt. **(md)**



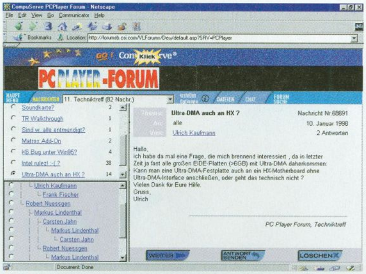
Die Mini-Kampagne von Fantasy General stellt höchste Ansprüche an Ihre taktischen Fähigkeiten.

Neues aus dem PC-Player-Forum

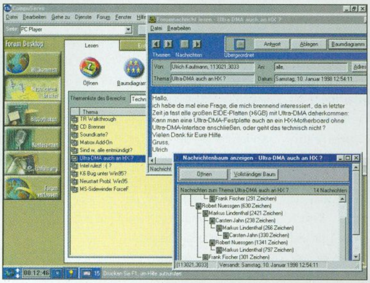
GO PCPLAYER

In einer kuscheligen Ecke des Online-Dienstes CompuServe wächst und gedeiht das PC-Player-Forum. Der Brückenkopf für Diskussionen rund ums Heft, Spiele und Hardware ist seit Eunde des letzten Jahres auch vom Internet aus erreichbar.

Seit dem Juni 1996 können CompuServe-Mitglieder im PC-Player-Forum direkt mit der Redaktion über Wertungen diskutieren und von Leidensgenossen Hilfe bei Hardware-Problemen oder kniffligen Spielen bekommen. Knapp 70 000 Nachrichten wurden seit Bestehen des Forums geschrieben. Die beliebtesten Themenbereiche sind zur Zeit »Technik Treff«, »Ultima Online« und natürlich der »Redaktions-Talk«. Auch aktuelle Trends finden ihren Platz: So wird momentan heiß über »3D-Grafikkarten« diskutiert. In den Sektionen »Tips & Tricks« und »Neue Spiele« gibt es Lösungen und erste Meinungen zu Neuerscheinungen schon lange, bevor das Heft am Kiosk ist. Was das Forum noch interessanter macht: Die Redaktion führt seit neuestem kurzfristige Umfragen durch, deren Ergebnisse Sie wenig später in einer Heftausgabe finden.



Im Nachrichtenbereich des Webforums herrscht Odnung: Themenübersicht links oben, Reply-Übersicht links unten sowie die Nachrichten rechts sind fest angeordnet.



Die gleichen Informationen präsentieren sich auch mit der neuen Zugangssoftware etwas unübersichtlich.

CompuServe goes Internet

Schon lange ist der Internet-Zugang zu CompuServe-Foren in Arbeit. Das klappte bisher zwar auch per CompuServe-Software über eine TCP/IP-Verbindung, doch mit den neuen Webforen ist für den Forumzugang kein spezielles Programm mehr nötig: Es reicht Ihr ganz normaler Browser.

Bevor Sie vorschnell in Jubelstürme ausbrechen: Eine Mitgliedschaft bei CompuServe ist für den Zugang zur Zeit weiterhin nötig. Allerdings plant der Online-Dienst, an diesem Modus in den nächsten Monaten etwas zu ändern.

Als Mitglied finden Sie unter »http://forum.compuserve.de« eine Auswahl der deutschen Webforen. Im separaten Kasten erklären wir, wie Sie dort ohne Umschweife hineinkommen.

Die Webansicht ist komfortabel: Die drei elementaren Bereiche des Forums (Nachrichten, Dateibibliothek und bald auch Chat) sind leicht zu erreichen und bieten eine automatische Übersicht, die mit dem CompuServe-eigenen Zugangsprogramm, nur schwer herstellbar ist. Die Geschwindigkeit des Bildaufbaus ist ebenfalls ausreichend hoch, wenngleich es noch keine speziellen Offline-Reader für diesen Forumzugang gibt – Sie müssen alles »live« lesen und schreiben.

Bleibt zum Schluß nur eine Frage offen: Was kostet der Spaß? Im Moment rund 10 Dollar pro Monat, inklusive fünf Freistunden. Neue Mitglieder erhalten gar einen vollen Monat unbegrenzten Zugang, entsprechende Software finden Sie auf unserer Monats-CD. Das PC-Player-Forum, egal ob direkt oder vom Web aus, ist mit keinen weiteren Kosten verbunden. Schauen Sie mal rein! **(Sven Rautenberg/ra)**

Webforum – man nehme...

Für das PC-Player-Webforum benötigen Sie den Netscape Navigator oder den Internet Explorer ab Version 3.0. Außerdem ist ein sogenannter virtueller Schlüssel von CompuServe notwendig. Dieser meldet dem Dienst, daß Sie ein Mitglied sind und erlaubt so den Zugang zu exklusiven Inhalten. Sie finden ihn unter »http://auth.compuserve de/rpa« zum kostenlosen Runterladen.

Nach der problemlosen Installation kann es losgehen: Die direkte Adresse des Forum lautet »http://forumsb.csi.com/VLForums/Deu/default.asp?SRV=PCPlayer«. Achten Sie auf die richtige Schreibweise und die Groß- und Kleinschreibung.

Zwar klappt die Webansicht schon mit der Mindestauflösung von 640 mal 480 Punkten, allerdings bringt eine höhere Auflösung deutlich mehr Übersicht. Kleiner Vorteil für die Web-Besucher: http-Befehle werden im Webforum gegebenenfalls automatisch in anklickbare Links umgewandelt. So können Sie in Nachrichten beispielsweise direkt auf Ihre Homepage verweisen.

DAS SURFBRETT



Im Internet friedlich vereint: Bob Dylan, Perry Rhodan und die schönsten Großstadtlegenden.

The Sound of Music

Der »Tadaa«-Klang von Windows schlägt Ihnen aufs Gemüt? Brian Enos mystisches »Dideldöng« beim Windows-Start verursacht statt wohliger Vorfreude nur noch gepflegtes Gähnen? Zeit für »The Movie Sounds Page«: Damit bringen Sie der schönen neuen Fensterwelt die Flötentöne bei, denn Sie finden hier Sprach- und Musiksamples aus Filmen von Austin Powers bis Young Frankenstein. Ein regelmäßiger Besuch lohnt, denn die Liste wird ständig erweitert. Wer mag, darf selbst digitalisierte Dateien hochladen – die Filmstudios drücken ob der unklaren Copyright-Lage schon mal ein Auge zu. Nur die Star-Wars-Klänge wurden, so scheint es, vom bösen Imperium abgeschossen. Schon vor einiger Zeit mahnte George Lucas' Filmfirma alle Webseiten ab, die ohne Erlaubnis Bilder, Klänge und sonstige Zutaten aus seinen Filmen enthielten und orderte eine prompte Entfernung an.

http://www.moviesounds.com



Gooooooooood Morning Vietnaaaaaaam: Mit Klängen von der Movie Sounds-Seite wird der Windows-Start so schön wie nie zuvor.

Knocking on Heaven's Door

Harte Zeiten: Die Hits der Neuen Deutschen Welle oder der weit entfernten 68er-Tage sind der heutigen Jugend – wenn überhaupt – nur noch als übler Techno-Remix pubertierender Schlagersternchen ein Begriff. Joni Mitchell? Pete Seeger? Bob Dylan? Halt, wenigstens der hat von seiner Plattenfirma Columbia Records eine eigene Homepage verpaßt bekommen. Alle Alben, alle Texte, alle Songs zum Reinhören (bis zu zwei Minuten) – ein Dorado für jeden Dylan-Jünger. Witzig ist es beispielsweise, alle in drei Jahrzehnten entstandenen Variationen eines Songs miteinander zu vergleichen. Wenn Sie Ihre CD-Sammlung komplettieren oder ein Bob-Konzert besuchen wollen, gibt es auch dazu Gelegenheit. Idealistischere Fans lesen sich Artikel und Essays über den Meister durch.



Die Legende lebt: Bob Dylan gibt jetzt auch Gastspiele im Internet.

http://www.bobdylan.com

City Lights

Wer kennt sie nicht, die Geschichte von der Spinne in der Bananenstaude, dem Krokodil in der Kanalisation oder dem Touristen, dem in Südamerika die Leber geklaut wird? Moderne Großstadtlegenden erfreuen sich nicht nur in taschenlampenerhellten Schlafsälen unzähliger Jugendherbergen wachsender Beliebtheit. An manchen Unis wird das Thema gar als eigenständiges Forschungsgebiet gehandelt. Das »Urban Legend Archive« sammelt solche Erzählungen thematisch sortiert und deckt die Hintergründe auf. Oft gab es tatsächlich ähnliche Begebenheiten, die über die Jahrzehnte maßlos aufgebauscht wurden. Noch öfter sind sie allerdings komplette Fantasieprodukte, wie die Geschichte von Walt Disney, der tiefgefroren unter dem »Piraten der Karibik«-Ride in Disneyland aufgebahrt sein soll. Wenn Sie selbst den Wahrheitsgehalt einer Erzählung überprüfen wollen, plazieren Sie einfach eine entsprechende Nachricht in der angeschlossenen Newsgroup »alt.folklore.urban«. **http://www.urbanlegends.com**

Six Degrees of Separation

Gugliemo Marconi, der Erfinder/Entdecker der drahtlosen Nachrichtenübermittlung, postulierte folgende Theorie: Wenn die ganze Welt miteinander vernetzt worden ist, kann über nur sechs Personen eine Verbindung zu jedem x-beliebigen Menschen hergestellt werden. Die Webseite »Sixdegrees« greift die Idee auf und läßt Sie über Personen, die Sie kennen, mit anderen, die Sie gerne kennenlernen möchten, in Kontakt kommen. Nach der Eingabe Ihres Namens flattert Ihnen eine E-Mail ins Haus, in der Sie ein Paßwort finden. Damit loggen Sie sich in den Server ein und verraten ihm unter anderem die E-Mail-Adressen von zehn weiteren Personen und ein paar Ihrer Hobbies – irgendwie müssen die Beziehungsketten ja in Schwung kommen. Dann kann es losgehen: Wenn Sie beispielsweise wissen wollen, ob Sie und Ihr Autohändler gemeinsame Bekannte haben, weiß Sixdegrees die Antwort. Natürlich nur, wenn der auch eine E-Mail-Adresse hat – freuen Sie sich also nicht zu früh auf einen Briefwechsel mit Michael Jackson.



Sixdegrees: Wir warten gespannt auf etwaige Verbindungen.

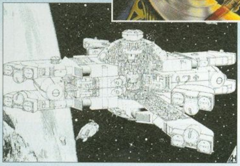
http://www.sixdegrees.com

To infinity ... and beyond!

Wie entsteht ein Perry-Rhodan-Roman? Wann war der Titelheld zu Gast in der Galaxie Naupaum? Diese und hunderte anderer Fragen klärt ein Besuch der offiziellen Perry-Rhodan-Homepage. Besitzern der Enzyklopädie-CD »Abenteuer Universum« werden einige Punkte bekannt vorkommen, denn die HTML-Seiten finden sich in ähnlicher Form auch auf dem Silberling. Doch die Webseiten sind nun mal aktueller: So finden Sie hier auch Titelbilder, Rißzeichnungen und Heftillustrationen aus dem laufenden Thoregon-Zyklus. Dazu kommen ausführliche Zyklen-Zusammenfassungen, Biografien von Autoren und Zeichnern sowie eine exklusive Fortsetzungsgeschichte von Stammschreiber Peter Terrid. Am Ende jeder Episode gibt es eine Umfrage der Marke »Wie soll die Story weitergehen?« – wahrlich ein interaktiver Roman. (ra)

http://www.vpm.de/PerryRhodan/





Aliens und Rißzeichnungen: Die offizielle Perry-Rhodan-Homepage ist das Schlaraffenland für alle Fans der SF-Serie.

Online

Online Technik Treff

Tips und Tricks rund ums Modem und die Internet-Welt

AOL-Agonie

Was ist bloß mit AOL los? In den letzten Wochen hing der Dienst oft minutenlang bei E-Mail oder Dateiübertragungen aus dem Usenet. Dann bekam ich die Meldung: »Die Dateiübertragung dauert ungewöhnlich lange« oder mußte sogar mein Modem ein- und ausschalten. Woran liegt das? Kann ich mich irgendwo bei AOL darüber beschweren?

In den USA hat AOL vor ein paar Monaten auf ein sogenanntes »Flat Rate«-System umgestellt: Die Mitglieder zahlen dort einen Fixbetrag und dürfen sich dafür beliebig lang in dem Dienst aufhalten. Das hat in der Anfangsphase zu heftigen Überlastungen geführt, denn in weiten Teilen der USA sind Ortsgespräche durch einen Pauschalbetrag quasi kostenlos. Etliche Mitglieder blieben Tag und Nacht eingeloggt. Diese Schwierigkeiten sollten inzwischen aber behoben sein. Kommt es dennoch zu Engpässen bei E-Mail oder anderen Angeboten, hilft ein Blick in den AOL-Status (Kennwort: Status). Hier erfahren Sie, ob und wo es gerade hakt oder an welcher Stelle der Dienst in der nächsten Zeit eine Baustelle errichtet. Auch beschweren dürfen Sie sich: Der Knopf »Fehler berichten« läßt ein Fenster erscheinen, in dem Sie Ihre Probleme in eine Art Fragebogen komfortabel schildern können. Diese Informationen werden von den AOL-Technikern ausgewertet.

Ein ähnliches Angebot gibt es übrigens auch in CompuServe unter »GO MITGLIEDER«. Ein Klick auf den Kundendienst-Knopf, und schon öffnet sich ein Fenster, das Sie zu zahlreichen Kundendienst-Foren bringt. Im Technik-Forum (GO TECHINFO) können Sie Fragen zum Zugang, den einzelnen Diensten oder der CompuServe-Software loswerden.





Der AOL-Statusanzeiger informiert Sie über technische Probleme und nimmt Ihre Beschwerden entgegen.



In CompuServes Technik-Forum dürfen Sie Fragen loswerden.

Wo bitte geht's ins Internet?

Ich will ins Internet - aber wie? Soll ich einen kommerziellen Onlinedienst oder einen lokalen Anbieter wählen? Kann man das überhaupt so pauschal beantworten?

In der Tat könnte man mit der Antwort auf diese Fragen ganze Bücher füllen. Die Wahl des richtigen Internet-Providers hängt von mehreren Faktoren ab: Wollen Sie eine einheitliche Oberfläche, mit der Sie ohne große Einarbeitung loslegen können? Lieben Sie die konzentrierte, geordnete Informationsflut eines kommerziellen Onlinedienstes? Hat dieser auch einen Einwahlknoten in Ihrem Orts- oder Nahbereich? Stört es Sie nicht, bei intensiverer Nutzung einen Stundentarif zu zahlen? Dann sind Sie vermutlich bei einem Anbieter wie AOL oder CompuServe gut aufgehoben, der für einen monatlichen Grundpreis von circa 20 Mark bis zu fünf Freistunden in den eigenen und den Internet-Angeboten bietet. Das Microsoft Network spielt noch immer eine eher untergeordnete Rolle und ist für Einsteiger kaum zu empfehlen. Wenn es Ihnen nichts ausmacht, Newsreader, E-Mail-Programme und Web-Browser selbst zu konfigurieren und Sie auf die thematisch geordneten Foren der beiden großen Dienste verzichten können, ist womöglich ein Anbieter wie Netsurf (www.netsurf.de) das Richtige für Sie. Hier surfen Sie zu einem Pauschalpreis unbegrenzt durch die Weltgeschichte, der im Schnitt um die 30 Mark im Monat beträgt. Newsgroups und FTP-Server ersetzen die Diskussionsforen, enthalten die gesuchten Dateien aber oft nicht so gebündelt wie bei den kommerziellen Kollegen.

Belangloses Bestätigen

Ich muß bei jeder Einwahl in meinen Online-Provider beim DFÜ-Netzwerk meine Verbindung bestätigen. Gibt es dafür ein Sharewareprogramm, das die Sache automatisch macht?

Das kann Windows sogar ganz alleine: Öffnen Sie das DFÜ-Netzwerk, markieren Sie Ihre gewünschte Verbindung, und klicken Sie auf den Punkt »Verbindungen« in der Menüleiste. Unter dem Punkt »Einstellungen« deaktivieren Sie die zweite Option, »Informationen vor dem Wählen abfragen«. Das klappt aber nur, wenn Sie im Verbindungsfenster auch Ihren Namen und Ihr Paßwort eingetragen haben. **(ra)**

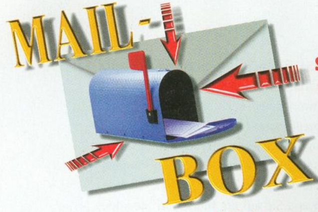
Das Modem pfeift aus dem letzten Loch, der Browser braust nicht mehr? Wir beantworten die interessantesten Online-Fragen in jeder Ausgabe. Schreiben Sie an:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: Online-Technik-Treff
Gruber Str. 46a
85586 Poing

oder per E-Mail:

ttoPCP@aol.com

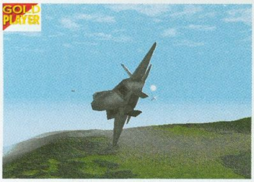
Detailfragen zu einzelnen Modemtypen oder ISDN-Karten können wir leider nicht beantworten. Wenden Sie sich dazu am besten an den Hersteller. Wir bitten um Verständnis, daß wir nicht alle Fragen persönlich beantworten können.



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich auf dem Postweg an die WEKA Consumer Medien GmbH, Redaktion PC Player, Postfach 1129, 85580 Poing. E-Mails schicken Sie bitte an LeserPCP@aol.com.

Back to the Roots

Endlich wieder Prozente! Der neue Wertungskasten gefällt mir wirklich sehr gut: übersichtlich und informativ. Mit Eurer ersten Ausgabe im neuen Jahr ist Euch echt ein Meisterwerk gelungen. Die Anlaufseiten der einzelnen Themenbereiche halte ich für eine wunderbare Idee. Endlich melden sich die Redakteure persönlich zu Wort. Am meisten hat mich natürlich die Rückkehr des »PC-Spielemagazin-Altmeisters« (welch ein Wort!) Heinrich Lenhardt gefreut. Schließlich bin ich mit seinen Berichten groß geworden.



Verspätete Ehrung: F-22 Raptor hatte sich in Ausgabe 1/98 einen Gold Player verdient.

Ein paar Punkte stören aber noch: Zum einen ist die CD-Übersicht etwas wirr. Die Idee, die Demos einzeln vorzustellen ist zwar sehr gut, aber das Ganze sollte übersichtlicher sein. Außerdem könntet Ihr zu jedem Bericht eine Internetadresse angeben, damit man nicht ewig bei »Yahoo!« oder sonstwo suchen muß. Die Tips&Tricks-Seiten sollten wieder eine eigene Inhaltsseite bekommen, der Übersicht zuliebe.

Hat bei dem Testbericht von »F-22 Raptor« Euer Layouter gepennt, oder warum hat es mit 81 Punkten keinen Gold Player? Eine kurze Frage noch: Gibt es irgendwann mal ein neues »Ultima« (von »Ultima Online« mal abgesehen)? **(Jakob Adler)**

Danke für Lob und Kritik. Die Demo-Beschreibungen haben wir inzwischen etwas klarer strukturiert, und die Tips-Seiten wanderten gar in eine separate Beilage. Der entschwundene Gold Player bei F-22 Raptor war in der Tat ein Fauxpas und keine böse Absicht. Vor lauter Wertungssystem-Umstellung und Gold-Schwemme in der Weihnachtsausgabe hatten wir die Bildmarke schlichtweg vergessen (konkret hatte die Redaktion gepennt, und nicht unser ausgeschlafenes Layout). »Ultima 9« wird definitiv kommen; mit ein bißchen Glück sogar noch dieses Jahr. Wir werden uns dieses Themas Preview-technisch gebührend widmen.

Blöde Sterne

Da ich seit der zweiten oder dritten Ausgabe Eure Zeitung verfolge und sie jetzt auch abonniere, habe ich mir jetzt einfach mal herausgenommen, Euch meine Meinung zu schreiben. Also erstens, die Idee mit dem neuen alten Wertungssystem ist klasse! Mit diesen blöden Sternen konnte ich nichts Richtiges anfangen. So ist das viel genauer und erinnert mich vor allen Dingen an die gute alte Zeit, danke schön. Ebenso froh bin ich, daß Heinrich Lenhardt zu Euch zurückgekommen ist (er ist nämlich der Grund, warum ich damals die Power Play abbestellt und mir Euer Magazin zugelegt hatte; das muß wohl schon 1994 gewesen sein). Auf jeden Fall ist es gut zu wissen, daß Ihr auch für Leser schreibt, die schon etwas älter sind als 12 oder 13.

Zur ewigen Indizierungsdiskussion kann ich nur sagen, daß ich mir nicht von Leuten, die Angst vor einem neuen Medium haben, meine Spiele verändern lasse, nur weil diese dann beruhigt schlafen können. Filme wie »Pulp Fiction« oder »From Dusk till Dawn« machen schließlich auch nur in der ungekürzten Fassung Spaß, oder? **(Uwe Kemter)**

Das neue Wertungssystem scheint allgemein gut anzukommen, wie unsere ersten Leserpostkarten-Umfragehochrechnungen zeigen. Und zur Indizierungsdiskussion? Sagen wir es mal so: Lieber eine »geschnittene« Version für den deutschen Markt als gar keine wegen Indizierung und dem daraus resultierendem Verschwinden aus den Händlerregalen. Ohne die Entschärfungen wäre das deutsche »Carmageddon« todsicher auf dem Index gelandet. Daß der Jugendschutz die Erwachsenenrechte beschneidet, scheint sich in Deutschland nicht vermeiden zu lassen.

Zehnerschritte reichen

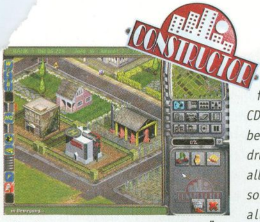
Liebe Leute von PCP, nach langen Jahren des Lesens Eurer Zeitschrift soll mal eine Rückmeldung kommen. Positives zuerst: Schön dick geworden Euer Heft! Die Hardware-Tests scheinen sich auch zu verbessern; haltet den Trend.

Vermischtes: Bleibt unabhängig! Bleibt kritisch! Wertet bei Strategiespielen die KI stärker ab, wenn sie zu schwach spielt. Alleine macht das Spiel sonst nur kurze Zeit Spaß – egal, wie schön die Atmosphäre ist (etwa in »Ascendancy«, »Star General«). Mit der neuen (alten) Wertung kann ich leben. Aber mehr als circa sieben bis neun Stufen kann der Mensch vom Gefühl her sowieso nicht unterscheiden. Zehnerschritte reichen also (»ab 70% ist alles einen Blick wert« tut es aber auch).

Das dicke Ende: Euer Jubiläums-Datenplayer in Ausgabe 1/98. Unter Win 3.1 läuft nix, unter Win 3.11 so gut wie nichts (keine Sortier-Buttons und sehr langsam). Ich bin doch wohl nicht der einzige, der mit einem alten DX4-100-VLB-Rechner Interesse an den alten Spielen hat?

Eure Platin-Bewertung ist mir zu oft geändert worden. Die Idee mit der Jahresbestwertung fand ich ganz gut. Wenn Ihr das jetzt wieder ändert, solltet Ihr es (im Datenplayer zumindest) für das ganze Jahr 1997 rückwirkend tun (»Constructor« hätte doch Platin gehabt?). Die Rechtsschraipunck darf gerne schärfer kontrolliert werden. **(Matthias Franke)**

Unsere neue Programm-Engine wird Monat für Monat verbessert; der DatenPlayer bietet zum Beispiel ab dieser Ausgabe mehr



Wir rollen Wertungen aus der Sternchen-Ära neu auf: Constructor wäre im 80er-, aber nicht im 90er-Bereich gelandet.

Detailinfos denn je. Bei der Einführung des neuen CD-Gerüsts in Ausgabe 1/98 war der Zeitdruck groß und nicht alles lief perfekt – sorry dafür. Da fast alle Spieledemos mittlerweile Windows 95 voraussetzen, gehen wir auch davon aus, daß die meisten unserer CD-nutzenden Leser mittlerweile auf dieses Betriebssystem umgestiegen sind. Im Prinzip soll unsere neue CD-Engine auch unter Windows 3.1 laufen; daß ein 486er hier und da Tempoprobleme bekommt, läßt sich aber kaum vermeiden.

Constructor war bei weitem kein Platin-Kandidat. Nach unserem heutigen Wertungssystem wäre es wahrscheinlicher in den mittleren 80er-Regionen gelandet, aber keinesfalls drüber.

Wir bemühen uns, in diversen Kontrollinstanzen die Verfehlungen bei der Rechtsschraipunck weitestgehend auszubügeln. Der Kommasetz-Instinkt von Volker Schütz würde jeden Kultusminister zum Rücktritt bewegen.

Fehler im System?

Erstmal herzlichen Glückwunsch zum 5. Geburtstag! Ihr wolltet ja unbedingt Kritik an Eurem neuen Wertungssystem haben. So, da bin ich jetzt und kritisiere: Wo ist die Angabe über die Übersetzungsqualität geblieben? Schließlich ist es doch auch ein ziemliches Kaufkriterium (nur für mich?), ob ich ein verständliches Programm vorgesetzt bekomme oder mich durch Übersetzungskatastrophen und anderen Textmüll kämpfen muß. Außerdem habe ich das Gefühl, daß die Redakteure bei jedem Spiel unbedingt einen Minuspunkt finden wollen. Ein Beispiel: der »Madden 98«-Test. Warum soll ich bei einem Spiel, bei dem die Grafik nur noch um Details verbessert werden könnte, große Umwälzungen erwarten?

Aber jetzt zu was positivem: Die neue Art der Spielebewertung ist insofern recht gut, daß man jetzt Eure Wertungen besser mit denen anderer Zeitschriften vergleichen kann. Andererseits habe ich noch Eure Kommentare zur vorherigen Wertungsreform im Ohr: »... die Preisangabe kommt weg, weil jeder Händler andere Preise hat, so daß man keinen pauschalen Kaufpreis angeben kann.« Warum ist sie dann jetzt wieder da? **(Peter Drechsel)**

In der Testerpraxis besprechen wir recht viele Programme anhand englischer Vorabversionen, da die deutschen Übersetzungen erst später fertig werden. Ergo müßte man bei gut der Hälfte aller Rezensionen die Bewertung der Übersetzungsqualität ohnehin sein lassen. Richtige Textmüll-Katastrophen sind zum Glück ohnehin weitaus seltener als noch vor ein paar Jahren.

Die heftig diskutierte Wiedereinführung der Preisangabe endete mit folgendem Kompromiß: In der Praxis weichen die »Marktpreise« je nach Händler voneinander ab – erfreulicherweise meist nach unten. Unsere ca.-Angaben der unverbindlichen Preisempfehlungen sollen immerhin die grobe DM-Klassifizierung deutlich machen. Schließlich gibt es nicht nur 100-Mark-Granaten, sondern auch erheblich günstigere Neuerscheinungen im Mid-Price-Segment. Zusatz-CDs sind sogar oft im Bereich zwischen 20 und 30 Mark angesiedelt. Um solche Differenzen rüberzubringen, haben wir uns für ein Comeback der groben Preisangabe entschlossen.

Erbeteter Kasten

Endlich! Meine Gebete wurden erhört! Nach langer Abstinenz wurde mit Ausgabe 1/98 wieder ein aussagefähiger Wertungskasten eingeführt. Nun kann ich auf einen Blick alle für mich relevanten Angaben entnehmen, die ich für eine Kaufentscheidung heranziehe.

Im Gegensatz zum alten und meines Erachtens zu schwammigen Wertungssystem, läßt das Neue gerade durch die Untersparten eine wesentlich differenziertere Wertung zu. Insbesondere die Sparte »Einstieg« empfinde ich als sehr begrüßenswert, denn in meinem fortgeschrittenen Alter (29) erweckt in mir, nach einem arbeitsreichen Tag, der Gedanke an ein 200 Seiten starkes Handbuch in etwa das gleiche Wohlbefinden wie ein längerer Aufenthalt in einer Jauchegrube. Die Frage nach dem Unterschied zwischen einer Wertung von 73 und 75 Punkten hat sich mir nie gestellt, denn bei beiden Spielen handelt es sich um mittelmäßige Produkte ohne gravierende Mängel, von denen das eine den Testern rein subjektiv etwas besser gefallen hat.

Zwei Fragen zum neuen Wertungskasten sind offen geblieben: Sämtliche Spiele ab 80 Punkten erhielten in der Ausgabe 1/98 einen Gold Player. Bislang wurden nur Ausnahmeprodukte damit ausgezeichnet. Anstelle eines Automatismus könnte statt dessen die Verleihung an ein »Spiel des Monats« erfolgen, sofern die Wertungen dies rechtfertigen. Neben der Punktewertung wurde weiterhin die Sternewertung des einzelnen Testers aufgeführt. Ist die Beibehaltung geplant, oder soll nur der Umstieg auf den neuen Wertungskasten erleichtert werden? **(Mario Ernst)**

Die zusätzliche Sternewertung im Tester-Meinungskasten hat in der Tat die Nebenfunktion einer Umstiegshilfe vom neuen aufs alte System. Bei zwei Meinungskästen kann es aber durchaus spannend sein, etwaige Unterschiede bei der »Privat-Sternchenvergabe« zu studieren. Die diesbezügliche Übersicht mit Personality-Grobwertungen (»PC Player Index) werden wir auch fortführen.

Beim Gold Player wollten wir eine leichter nachvollziehbare Prämierungsgrundlage; deshalb bekommen jetzt alle Testkandidaten ab 80 Punkten Spielspaß dieses Gütesiegel aufs Auge gedrückt. Die äußerst rare Auszeichnung für Ausnahmeprodukte bleibt der Platin Player, den wir erst ab 90 Punkten spendieren.

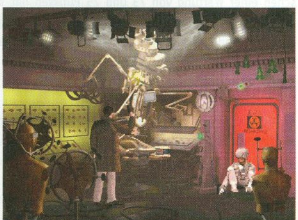
Werbung und Wahrheit

Ich muß heute mal ein paar Worte zum Thema »Blade Runner« von Westwood anbringen. Ich halte es für einen Betrug am Kunden, wenn man behauptet, das Spiel besäße eine »Echtzeit-

Storyline-Engine« und die Handlung würde bei jedem Spielstart einen neuen Verlauf nehmen. Im Spiel zeigt sich vielmehr, daß es wirklich nur mehrere Schlüsselszenen gibt, die aber den Verlauf der eigentlichen Handlung nur ganz minimal beeinflussen und ausschließlich die Endsequenz bestimmen. Wenn dann in anderen Zeitschriften davon gesprochen wird, daß das Spiel durch solche Kleinigkeiten mehrmals durchgespielt werden kann, ist es so, daß die Redakteure ihre Pflicht gegenüber dem Kunden nicht wahrgenommen haben und Herstellern, die einem das Blaue vom Himmel versprechen, auf den Leim gegangen sind.

Ich muß also meine Enttäuschung über solch eine Werbekampagne zum Ausdruck bringen, weil das Spiel an sich ja nicht schlecht ist. Aber dadurch, daß man mit übermäßig großen Erwartungen an das Programm herangeht, bleibt zum Schluß doch das unangenehme Gefühl, für sein Geld nicht das bekommen zu haben, was einem versprochen wurde. **(Carsten Wawer)**

Willkommen im Club: Unsere Tester fanden Blade Runner auch ganz manierlich, aber halt nicht so genial, wie das im Vorfeld versprochen wurde. Wirklich lästig ist dann der vorübergehende Kriegszustand mit gewissen Herstellern, wenn deren Produkte nicht die wunschgemäße Wertung erhalten. Häßliche Einzelheiten ersparen wir uns lieber.



Die »Echtzeit-Storyline-Engine« von Blade Runner erfüllte nicht alle Erwartungen

Grüße an die Gruft

Super, daß Ihr im Inhaltsverzeichnis die Tips und Tricks aufführt, hilft ungemein. Erfrischend finde ich, daß sich Heini wieder zu Euch verirrt hat. Hat mir sehr gefehlt. Mit seinem Zugang hat sich auch einiges geändert, welches bei mir sehr gut ankommt: »Lenhardt lästert« (informativ und zynisch wie früher), »Die PC Player Gruft« (Nostalgie pur), die Einführungsseiten zu den einzelnen Themenbereichen, wie »Online«, »Best Buy« (spannend und kompetent), das »Surfbrett« (einfach surfig). Bitte behaltet diese Rubriken bei. Ihr seid sowieso die einzige Zeitschrift, die ihre Spieletests mit einigen zusätzlichen journalistischen Fenstern anreichert. Sehr bekömmlich. **(Jörn Schumacher)**

Danke ob der aufmunternden Worte. Nachdem der Jahresinhalt so gut angekommen ist, werden wir immer wieder mal einen aktualisierten Überblick auf Tests und Tips der letzten zwölf Ausgaben abdrucken.

Befriedigende Beschleunigung

In der Ausgabe 1/98 (welches übrigens ein ausgezeichnetes Heft war), las ich den Bericht von Thomas Köglmayr, in dem er den Lesern unter Strafandrohung »befahl«, sich eine 3Dfx-Beschleunigerkarte mit Voodoo-Chip zu kaufen. Nun, ich als gehorsamer Leser und aktiver Soldat weiß, daß man Befehle unverzüglich auszuführen hat, und so tat ich dies auch: Ich holte meine alte Karre aus der Garage, bekniete erfolgreich die Filialleiterin meiner Bank und brauste in den nächsten PC-Laden. Nachdem ich dem Verkäufer nach einigem hin und her 360 Mark in die Hände drückte, durfte ich sie endlich in den Arm nehmen – meine »miro Hiscore 3D«!



Lesererfahrungen mit unserem Testsieger aus dem 3Dfx-Schwerpunkt in Ausgabe 2/98

Zu Hause angekommen baute ich sie fix ein (bevor die Frau von der Arbeit kommt ...), und siehe da – sie läuft! Auf Anhieb! Ein bißchen ängstlich war ich ja schon, wurde doch des öfteren davor gewarnt, mehr als eine 3D-Karte im System zu haben; die Zweifel verflogen aber sehr rasch: unglaublich einfache Installation. Ich probierte sofort einige Spiele aus: FIFA 98, G-Police, F1 Racing Simulation – eben alles, was mir in die Finger kam. Und siehe da, keines der Spiele muckte auf, jedes erkannte die Zusatzkarte auf Anhieb. Auch meine eigentliche Grafikkarte (Matrox Mystique) lief mit ihrem neuen »Schwesterlein« ganz wunderbar.

Nun zum Eigentlichen – der Grafik. Ich startete mit FIFA 98: Wesentlich bessere Grafik als zuvor; Eis auf dem Rasen, Bodennebel im Stadion, auch die Kicker sahen schöner aus. F1 Racing haute mich beinahe vom Hocker: Keine groben Pixel mehr als Bodenbelag, sondern schön anzusehender Asphalt. Als ich G-Police antestete, beschlug meine Brille: Die atemberaubendsten Lichteffekte, die ich je am PC sah. Danke für den Supertip! Mein Rat an alle Leser: Geht jobben, bettelt Oma an, verkauft Euren Fernseher. Bloß: Kauft Euch eine 3Dfx-Karte! **(Michael Steffen)**

Thomas freut sich über Deine positiven Erfahrungen mit der 3Dfx-Karte. Bedauerlich nur für ihn, daß seine anderen Alltagsempfehlungen innerhalb der Redaktion (»Gebt mir eine Gehaltserhöhung«, »Wasche mein Auto«, ...) – nicht ähnlich prompt befolgt werden ...

SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist »leserPCP@aol.com« (ohne Leerzeichen). Natürlich erreichen uns auch Briefe unter der Adresse
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Gruberstr. 46a
85586 Poing
Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

INSERENTENVERZEICHNIS

Anzeigenschlußtermine

Heft 04 vom 04.03.1998 ist am 04.02.1998

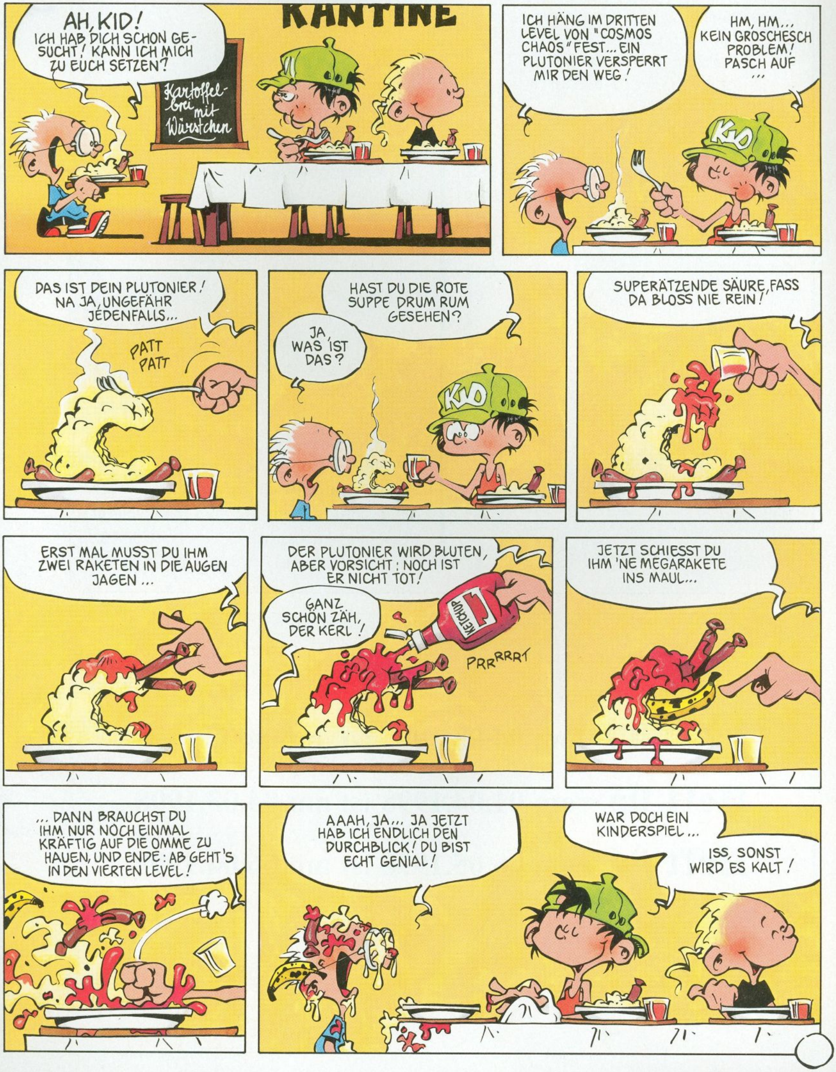
Heft 05 vom 01.04.1998 ist am 04.03.1998

Heft 06 vom 06.05.1998 ist am 06.04.1998

für die nächsterreichbaren Ausgaben

Exklusiv bei PC Player:

KID PADDLE



DIE RUNDE MACHEN

Ein neuer Monat, ein neues Spiele-Special: In der nächsten PC Player rollt General Duy die Landkarten aus, um sich dem ehrwürdigen Genre der Runden-Strategiespiele zu widmen. Von ollen SSI-Schwarten bis zu neuzeitlichen Hits wie »Incubation« hat die PC-Geschichte jede Menge geistreiche Grübel- und Planungsdramen erlebt.
Detaillierte Vergleichstests aller aktuellen Programme, Erklärungen und Interviews bieten tiefschürfende Infos zu der klassischen Spielesparte. Was Sie schon immer über Hexfelder wissen wollten, aber nie zu fragen wagten, wird in der kommenden Ausgabe abgehandelt.





SEPARATE ERLÖSUNG

Auch in der nächsten PC Player steckt ein 32-seitiger **Player's Guide**, unser griffiges Tips-&Tricks-Beiheft zum Sammeln. Unter anderem erwarten Sie Lösungen zu »Blade Runner« und »Hellfire«, fortgeschrittene Strategien für »Age of Empires« und viele weitere Hilfen zu schweren Spielen.

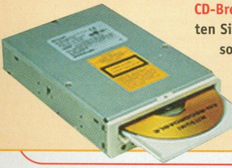


WARTESAAL DES GLÜCKS

Welche der nachfolgend angekündigten Spiele werden wirklich für die nächste PC Player testreif sein? Gut voran kommen die Activision-Programmierer; den Strategie-Action-Mix **Battlezone** können wir hoffentlich in vier Wochen ausführlich testen. Sega legt mit **Last Bronx** neues Backpfeifen-Futter für Prügelknaben vor. Durch ständige Verschiebungen gewinnt indes Eidos' **Deathtrap Dungeon** eine Aura des Geheimnisvollen; vielleicht ist die Höhlenhackerei im nächsten Monat mit dabei. Und nachdem wir uns diesmal bereits im Beta-Stadium des Battle.nets mit **Starcraft** austoben konnten, erwarten wir für die nächste PC Player die testbare Endversion. Hier werden wir vor allem den Spielspaß für Solo-Strategen unter die Lupe nehmen.


Battlezone (Activision)

GEBRANNTES KIND



Brenn' Dir eine: Nach den jüngsten Preisrutsch-Wellen sind CD-Brenner keine Luxusartikel mehr. Schon ab 500 Mark erhalten Sie ein Laufwerk, mit dem sich CD-ROMs nicht nur lesen, sondern auch selber herstellen lassen. Wir verraten Ihnen, welche Vor- und Nachteile die Billigbrenner haben. Außerdem untersuchen unsere Hardware-Cracks andere neue Technologien rund um die Silberscheibe und deren Auswirkungen auf den Spieleralltag.

PC PLAYER

4/98

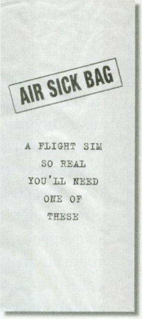
VORSCHAU

PC PLAYER 4/98 erscheint am 4. März*

* Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

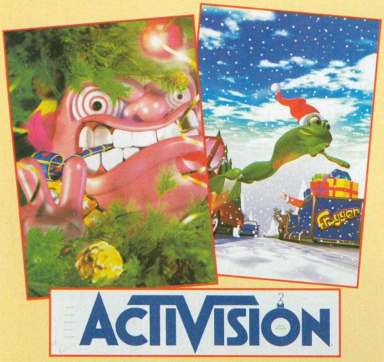
[fINALE]



Hoffentlich werden Sie diese Tüte nie benötigen - das Papier ist nämlich nur hauchdünn.

DA BRANNTE DER BAUM

Die ersten Arbeitsgruppen zur Ostereier-Bemalungskonzeption wurden schon gesichtet, da hat sich unsere Redaktionsjury endlich auf die Weihnachtskarten-Highlights der letzten Lametta-Saison einigen können. Bevor die Prachtstücke im Altpapier landen, verewigen wir die drei schönsten Exemplare auf dieser Seite.



Weihnachten '97: »Peace« (Microprose), »frogliche Weihnachten« (Hasbro) und die 0,64 Meter lange Activision-Karte.

Tief durchatmen!

PC-Player-Chefpilot Martin Schnelle stieß bei den Recherchen zum Jet-Schwerpunkt auf dieses »Joint Strike Fighter«-PR-Goodie der englischen Eidos-Niederlassung. Besonders nett der fesche Aufdruck: »Eine Flugsimulation, die so real ist, daß Sie eine von diesen brauchen.« Ein Schelm, der Übles dabei denkt ...

Gib Lula keine Chance

Erinnern Sie sich an unseren Verriß von »Wet - The sexy Empire«? Dachten Sie, es könne schlimmer nicht kommen? Weit gefehlt. Von den gleichen Programmierern erschien unlängst ein »Sex-Gotchi« für PCs, gegen das jede Strip-Poker-Variante als kulturelles Highlight erscheint. Der virtuelle Schwachsinn des Monats heißt »Lula inside«. Heldin Lula spielte bereits im unsäglichen Wet eine eher unwichtige Rolle. Wir lassen statt eines weiteren Kommentars die unbearbeitete Pressemitteilung im Originalton zu Wort kommen:

»Spielziel ist es, Lula in den folgenden 28 Tagen so zu befriedigen, daß sie bereit ist, den Spieler zu heiraten. Manche Aktionen haben indirekten Einfluß auf andere; so hat Lula zum Beispiel irgendwann keine Lust mehr auf Sex, wenn man sie die ganze Zeit mit Gorgonzola-Pizza abgefüttert hat. Ihre Sexbereitschaft hängt also auch von den anderen Faktoren ab, genauso spiegelt sich ihre sexuelle Befriedigung aber auch im Faktor Happiness wieder. **(ra)**



Die blecherne »Dumpfbacke des Monats« verdient sich »Lula inside«. Wann wird statt der ach so bösen Actionspiele mal derartiger frauenfeindlicher Schwachsinn indiziert?

tikis MS-SpielDOSe



Die TOP-5-Liste des Monats

Auf einer Konferenz der US-Armee-Führungsstabs in Fort Irwin, Kalifornien, wurde über das Thema »Moderne Informationstechnologie« diskutiert. Es wurde beraten, in welche Technologien das Militär investieren und welche es eher vergessen sollte.
Nebenbei entstand diese nicht ganz ernst gemeinte Liste von Ereignissen, bei denen der Fortschritt vielleicht einen Schritt zu weit gegangen ist.

Sie wissen, daß die Dinge außer Kontrolle geraten, wenn ...

- **auf jedes Fahrzeug »Intel inside« graviert wird;**
- **die Panzer beim Anlassen eine kleine Melodie spielen;**
- **das Militär in »US Army 98« umbenannt wird;**
- **an jedem Fahrzeug ein Aufkleber mit einer kostenlosen Hotline-Nummer klebt;**
- **die Sanitäter »Dr. Solomons Anti-Virus« in ihrem Koffer haben.**


GET READY
MASTER BLASTER!
TEL 0621-48286-700
INFO-LINE
FAX 0621-48286-710
Shoot-Em-Up mit fuenf riesigen Welten und je vier nervenaufreibenden Levels mit gigantischen Endgegnern
Spektakulaere HiRes-Grafiken
3D-Schiffe mit Texture-Mapping und Phong-Shading
Prachtvolle gerenderte Hintergruende mit Animationen
Fliessendes Scrolling und maximale Bewegungsfreiheit
Lightsourcing in Echtzeit
Intelligente, abwechslungsreiche Feinde
16-bit Soundeffekte in Stereo
Soundtrack in CD-Qualitaet
Zwischensequenzen in 16-bit Hi-Colour
PC-CD-ROM komplett in deutsch
29,95 DM
UNVERBINDLICHE PREISEMPFEHLUNG
BLASTER!
METROPOLIS
SOFTWARE HOUSE
GUTE SOFTWARE PREISWERT!
TopWare